PC WORLD VIETNAM

Kính Biếu

01.2008 50

THẾ GIỚI VI TÍNH

PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

ISSN: 1859 - 1833

www.pcworld.com.vn

Chúc mừng Năm mới

Thế Giới Game

Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn

Tặng lịch 2008

Long Tranh Hổ Đấu

CRYSIS

ASSASSIN'S CREED™
Thích Khách Huyền Thoại

"QUEST & AWARDS" Tr.107
Giải đặc biệt PLAYSTATION 3

Giá: 14.000 đồng

Đặt tạp chí TRÚNG THƯỞNG Tr.91

Võ Lâm Truyền Kỳ

www.volam.com.vn

Võ Lâm truyền kỳ tưng bừng huyền diệu

Truyền kỳ lữ khách tận hưởng giai nhân

MỪNG GIÁNG SINH CÙNG VÕ LÂM TRUYỀN KỲ BẰNG MỘT LOẠT CÁC SỰ KIỆN TRONG GAME THẬT HẤP DẪN

Truy tìm các Cô Gái Tuyết:
Hành hiệp cứu đời _ Xứng danh anh hùng.

Boss HK:
Đả Thiên Thần Diệt Ác Quỷ Đoạt kho báu.

Quà tặng bất ngờ:
Mưa may mắn trắng nhòa mây trời.

Ghép Tuyết Nhân:
Ngũ sắc Băng Tinh _ Hoa Tuyết hoa quà.

Và rất nhiều sự kiện, nhiều quà tặng vô cùng hấp dẫn đang chờ đón bạn trong game Võ Lâm Truyền Kỳ mùa giáng sinh này.

VinaGame KINGSOFT VDC

Thư BBT

Những tín hiệu cho một nền công nghiệp game

Chỉ vài ngày nữa chúng ta bước sang năm mới 2008 trong không khí háo hức của những dịp lễ cuối năm cũng như chuẩn bị chào đón Tết cổ truyền. Hướng về tương lai nhưng chúng ta cũng không quên nhìn lại và suy ngẫm những gì đã xảy ra.

Mặc dù không theo cách nhìn nhận một sự kiện thông thường, nhưng 10 năm Internet Việt Nam - hay nói chính xác hơn, 2007 đánh dấu 10 năm Việt Nam chính thức kết nối với mạng toàn cầu (19/11/1997 – 19/11/2007), được coi như cột mốc lớn đáng nghi nhận thúc đẩy sự phát triển nhiều mặt của xã hội mà quan trọng hơn cả là sự biến chuyển trong nhận thức và tư duy theo xu hướng "thế giới phẳng", trong đó có cả cộng đồng game.

Dù ngành công nghiệp game của chúng ta chỉ mới "chập chững" nhưng quyết tâm hội nhập đã được thể hiện với việc ký ghi nhớ phát triển công nghiệp game trong khu vực châu Á - Thái Bình Dương, tại sự kiện Game Convention Asia - GCA vào tháng 9/2007 nhằm xây dựng một ngành công nghiệp mang lại hiệu quả kinh tế cao và là một trong những trọng điểm mà Việt Nam hướng tới trong những năm tiếp theo.

Một vài tín hiệu trên thị trường cũng cho thấy xu thế phát triển game "made in Vietnam" thực sự đang được một số công ty hiện thực và hy vọng chúng ta sẽ "tận mục sở thị" trong 2008. Không những thế nguồn nhân lực cho ngành này cũng đã được chú trọng khi chương trình Game Developer đào tạo nghề phát triển game đã có tại Việt Nam.

Mặc dù thị trường game trực tuyến vẫn sôi động và chiếm ưu thế nhưng áp lực cạnh tranh cũng nóng hơn khi năm 2007 ghi nhận sự xuất hiện cũng như ra đi của nhiều thế giới ảo và sự đa dạng hóa phương thức kinh doanh trực tuyến. Đặc biệt, thị trường hàng hóa ảo cũng sôi động không kém với nhu cầu mua bán hàng hóa ảo trong các MMORPG được phát hành tại VN đã bùng nổ và đòi hỏi sự có mặt của những nhà trung gian đáng tin cậy.

Thị trường game bản quyền cho các hệ máy vẫn chưa thực sự biến chuyển nhưng đã xuất hiện công ty kinh doanh game có bản quyền. Hy vọng với sự lớn mạnh của phong trào thể thao điện tử (eSports) qua nhiều giải đấu, game thủ Việt Nam sẽ sớm hội nhập với thế giới một cách toàn diện.

Thế Giới Game đã bằng mọi giá phản ánh mọi mặt của ngành công nghiệp này, cung cấp cho bạn đọc, cộng đồng game những thông tin cập nhật, sinh động và ngày càng đa dạng, phong phú. Chúng tôi chân thành cám ơn sự ghi nhận và ủng hộ của các bạn không chỉ trong thời gian qua mà cả trong tương lai.

BBT

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Thiên Thượng Kỳ Duyên
Thiên Thượng Kỳ Duyên
Thú nuôi: Phượng Hoàng và Đại Lực Thần
Phụ bản Thần Vô Cốc và những nhiệm vụ mới.
Thiên Thư tăng cường sức mạnh cho nhân vật
Tổng kết "Đường lên đỉnh Vinh Quang"
Nạp thẻ với niềm vui gấp bội
Chi tiết xem tại: www.thegioihoanmy.vn
Điện thoại hỗ trợ: 1900561217
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment

THÁNG 01.2008 - SỐ 50

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

18 F.E.A.R. Perseus Mandate – Đặc vụ tử thần
20 Overlord: Raising Hell – Địa ngục trỗi dậy
24 Anacapri: The Dream – Giấc mơ thiên đường
27 Crysis – Hiểm họa không gian
30 Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder – Đằng sau bóng tối
34 Unreal Tournament 3 – Lằn tên mũi đạn
36 Need For Speed: ProStreet – Tay đua kiệt xuất
40 Thiên Long Bát Bộ: Long Tranh Hổ Đấu
44 Assassin's Creed – Thích khách huyền thoại
48 Mass Effect – Hiệu ứng lớn
52 Naruto: Rise of a Ninja – Ninja thiếu niên
56 Resident Evil: The Umbrella Chronicles – Bí mật tập đoàn Umbrella
58 Silent Hill Origins – Nơi ác mộng bắt đầu
60 Final Fantasy XII: Revenant Wings – Bí ẩn lực địa bay
62 Mobile games

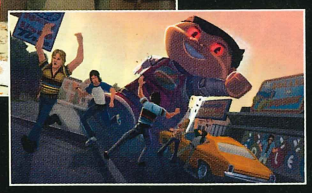
DÒNG CHẢY GAME

6 Rainbow Six: Vegas 2 lộ diện
6 Mở rộng "Thành phố của những anh hùng"
6 Tăng lực cho PSP "thân gầy"
7 Thị trường game tại Mỹ tăng trưởng ổn định
7 Bản đồ mới cho HALO 3
8 ESL Pro Series XI kết thúc
9 Rộn ràng ELS Winter 2007
10 Tin nước ngoài
11 Tin trong nước
12 7 sự kiện nổi bật năm 2007
14 Thế giới không đợi Việt Nam
16 Instance: Sự chinh phục trong MMORPG

ĐIỂM GAME

64 Empire Earth - Thống trị thế giới
66 Painkiller Overdose – Quá Liều
68 Kane & Lynch Dead men – Hai gã tử tù
69 Soldier of fortune pay back – Trả giá
70 Agatha christie: Evil under the sun – Quỷ dữ dưới ánh mặt trời
71 Shadow grounds Survivor – Sống còn
72 NBA Live 08 – Mùa giải bóng rổ 08
73 Contra 4 – Tay súng cừ
74 Ghost squad – Biệt đội hành động
75 Link's crossbow training – Giương nỏ lên
76 Soulcalibur legends – Linh ma kiếm truyền

SẮP PHÁT HÀNH



77 Not a time for Dragons – Anh hùng thời loạn

78 Ghostbusters: the video game – Săn ma

79 Wii FIT – Tập thể dục bằng Game

80 Condemned 2: Bloodshot – Tìm lại chính mình

82 Battlefield: Bad company – Những tay súng tồi

84 Torok – Đặc nhiệm rừng xanh

86 Đảo Bahia: Thiên đường vẫy gọi

87 Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

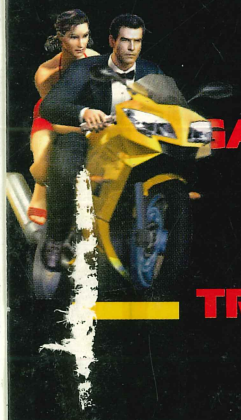
87 Iridium Runners

87 Nobunaga's Ambition: Rise to Power

88 SEGA Superstars Tennis

88 Space Siege

88 Viking: Battle of Asgard



GAME CŨ

89 James Bond 007: Everything or Nothing - Được ăn cả, ngã về không

TRỢ GIÚP

91 Hỏi đáp

92 Chiến thuật trong game Boom online

PHẦN CỨNG

93 Thùng máy - Lá chắn vững chắc

96 Khung hình số - Những khoảnh khắc game

SỰ KIỆN

98 VESC 2007 – Chơi hết mình!

101 Giải Vô địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2007

102 Đoàn TP.HCM tiếp tục đoạt cúp

103 Vô địch VESC 2007 - PES 2008 – Kỹ thuật và cổ vũ của... giai nhân

103 Warcraft DotA... "Sao" Boba đăng quang

104 Giữ vững ngôi vô địch

104 Những bóng hồng khoác áo 1st. VN Gaming

THÔNG BÁO VỀ VIỆC TĂNG GIÁ TẠP CHÍ

Trước tình hình biến động về mặt bằng giá cả, các chi phí về in ấn, giấy và thực hiện đều tăng, do vậy, giá bán tạp chí sẽ tăng từ tháng 1/2008. Cụ thể như sau:

- TGVT - PCW A: 15.000 Đ (giá cũ: 12.000 Đ). Đặt 1 năm: 135.000 Đ (giảm 25%)*
- TGVT - PCW B: 15.000 Đ (giá cũ: 9.800 Đ). Đặt 1 năm: 135.000 Đ (giảm 25%)*
- TGVT - TGG : 14.000 Đ (giá cũ: 9.800 Đ). Đặt 1 năm: 126.000 Đ (giảm 25%)*

Việc tăng giá bán trước hết là nhằm đảm bảo hoạt động của tạp chí, cân đối thu chi và hơn nữa là tăng cường, mở rộng nội dung.

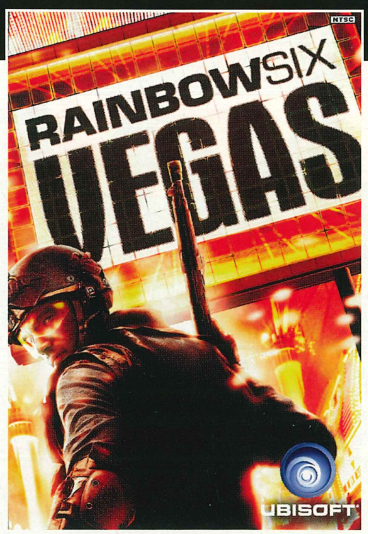
Chúng tôi mong bạn đọc hiểu và tiếp tục cộng tác.

BBT

(*): Giá áp dụng từ 01/01/2008. Bạn đọc đặt dài hạn cho 2008 trong thời gian từ nay đến hết 2007 vẫn theo giá cũ.

SÂN GAME

106 Championship Gaming Series - Giải đấu của người Mỹ



Rainbow Six: Vegas 2 lộ diện

Cuối tháng 11 vừa qua, Ubisoft Montreal đã công bố studio này đang thực hiện dự án Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, phần tiếp theo của trò chơi hành động - bắn súng lừng danh với bối cảnh là thành phố Sin City nóng bỏng. Trò chơi được Ubisoft lên kế hoạch phát hành đồng thời cho hệ next-gen console và PC vào tháng 3/2008, cùng thời điểm với dịp kỷ niệm 10 năm ngày ra đời dòng Rainbow Six.

Tuy không cung cấp nhiều thông tin nhưng Ubisoft hứa hẹn Vegas 2 sẽ đem đến một nền đồ họa được cải tiến đáng kể, gameplay hoàn toàn mới và vô số tính năng hấp dẫn khác. Ngoài ra, chiến dịch chơi đơn cũng sẽ quay trở lại với phiên bản này và Vegas 2 sẽ cung cấp một sự tương tác chưa từng thấy giữa các chế độ chơi đơn và chơi multiplayer.

Cũng trong thời gian này, Ubisoft cho biết hãng sẽ hoãn phát hành các tựa game từng được dự kiến có mặt vào dịp cuối năm nay như Tom Clancy's EndWar, Brothers in Arms: Hell's Highway, Far Cry 2, Haze và Tom Clancy's Splinter Cell Conviction. Thay vào đó, Haze - trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất độc quyền cho hệ PS3 - sẽ được phát hành trong quý 4 năm tài chính 2007-2008 (từ tháng 1 đến tháng 3 năm 2008), trong khi các tựa còn lại được lên lịch cho năm tài chính 2009 (từ 1/4/2008 đến 31/3/2008).

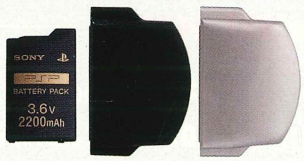
Mở rộng "Thành phố của những anh hùng"

NCSoft đã phát hành một bản mở rộng miễn phí mới cho trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi City of Heroes. Với tên gọi Issue 11: A Stitch in Time, bản mở rộng này sẽ cung cấp cho người chơi City of Heros hiện tại thêm tính năng du lịch thời gian "flashback", một công cụ tùy biến vũ khí và 2 bộ năng lượng mới.

Tính năng du lịch thời gian sẽ cho phép người chơi tham gia vào các sự kiện trong lịch sử của vùng đất Paragon City và Rogue Isles. Các anh hùng (hero) và kẻ hung ác (villain) cũng có thể sử dụng tính năng này để tham gia chơi (play) hay chỉ là xem lại (replay) các nhiệm vụ từ những buổi đầu của game. Trong khi đó, cả 2 bộ năng lượng mới là Dual Blades và Willpower sẽ được áp dụng cho Tankers, Scrappers, Brutes và Stalkers. Nếu như Willpower cung cấp một sự kết hợp chặt chẽ giữa năng lượng kháng cự, phòng thủ và hồi sinh thì Dual Blades cho phép người chơi cầm vũ khí trên mỗi tay bằng cách sử dụng hệ thống chiến đấu kết hợp mới.

Tăng lực cho PSP "thân gầy"

Ngay khi chiếc PSP Slim đầu tiên được giới thiệu tại hội chợ E3 2007, nhiều người đã nhanh chóng thể hiện sự thất vọng về thời gian sử dụng của pin gốc đi kèm theo máy. Cuối tháng 11 qua, website chính thức của Sony Mỹ đã công bố mẫu pin 2200mAh mới dành cho PSP Slim sẽ tăng gấp đôi thời gian sử dụng so với pin tiêu chuẩn. Tuy nhiên, điều này cũng đồng nghĩa pin sẽ dày hơn, tuy không nhiều nhưng cũng phần nào gây ảnh hưởng đến tính thẩm mỹ của máy. Mẫu pin mới này sẽ đi kèm 2 nắp đậy tùy chọn tương ứng cho PSP Slim với màu đen piano và trắng bạc. Theo Sony, pin này cũng có thể sử dụng cho phiên bản PSP gốc và sẽ được bán tại thị trường Bắc Mỹ ở mức giá 44,99USD.



Chỉ tính riêng tại Nhật, sau 2 tháng chính thức có mặt (20/9), số lượng PSP Slim được Sony Nhật Bản cung cấp cho các nhà bán lẻ đã đạt con số 1 triệu chiếc, sớm hơn 2 tuần so với phiên bản PSP gốc đã thể hiện hồi tháng 12/2004 cũng tại đất nước mặt trời mọc này. Cũng theo Sony, số liệu này là chưa kể đến 77.777 chiếc PSP Slim đi kèm trong phiên bản đặc biệt của trò chơi Crisis Core: Final Fantasy VII 10th Anniversary được bán lẻ tại Nhật từ 13/9/2007.

Thị trường game tại Mỹ tăng trưởng ổn định

Theo bản báo cáo mới nhất của công ty nghiên cứu thị trường NPD, tổng doanh thu của ngành công nghiệp game tại Mỹ (bao gồm phần cứng, đĩa game và phụ kiện - không xét cho hệ PC) đạt 2,63 tỷ USD. Tính đến thời điểm này, tổng doanh thu trong 11 tháng qua đạt 13,12 tỷ USD.

Ở lĩnh vực phần cứng (máy chơi game), Wii tiếp tục "cháy hàng" với 981.000 chiếc được tiêu thụ, xếp thứ nhì là Xbox 360 - 770.000 chiếc, 2 vị trí còn lại thuộc về PlayStation 2 - 496.000 chiếc và PlayStation 3 - 466.000 chiếc. Ở nhóm máy chơi game cầm tay, Nintendo DS tiếp tục thể hiện ngôi vị hàng đầu khi có đến 1,53 triệu chiếc được bán ra so với 567.000 chiếc Sony PlayStation Portable. Theo Nintendo, tính đến cuối tháng 11 này, hãng đã bán được tổng cộng trên 6 triệu chiếc Nintendo DS tại Mỹ.

Ở lĩnh vực đĩa game, con át chủ bài Call of Duty 4: Modern Warfare (phiên bản trên Xbox 360) của ông bầu Activision với 1,57 triệu bản đã vượt qua Super Mario Galaxy của Nintendo với 1,12 triệu bản để trở thành tựa game bán chạy nhất trong tháng. Nếu cộng luôn số lượng phiên bản trên PS3 (xếp ở vị trí thứ 7 với 444.000 bản), trò chơi bắn súng lấy bối cảnh hiện đại của Activision đã vượt ngưỡng 2 triệu bản, dù số liệu của NPD không xét đến hệ PC. Xếp ở các vị trí còn lại là Assassin's Creed (Xbox 360) - 980.000 bản, Guitar Hero III: Legends of Rock (PS2) - 967.000 bản, Wii Play (Wii) - 564.000 bản, Mass Effect (Xbox 360) - 473.000 bản, Call of Duty 4: Modern Warfare (PS3) - 444.000 bản, Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii) - 426.000 bản, Halo 3 (Xbox 360) - 387.000 bản và Assassin Creed (PS3) - 377.000 bản.

Cũng theo NPD, tổng doanh thu thị trường game trong tháng 11 vừa qua tại Canada đạt 205,6 triệu USD, tăng 42% so với cùng kỳ năm ngoái. Nintendo DS và Wii lần lượt là 2 máy chơi game bán chạy nhất với số lượng 120.000 chiếc và 82.000 chiếc. Ở vị trí thứ 3 là Xbox 360 với 59.000 chiếc. Khác với tình hình tại Mỹ, PlayStation 3 hút hàng hơn so với PlayStation 2, số lượng bán ra lần lượt đạt 51.000 chiếc và 30.000 chiếc.

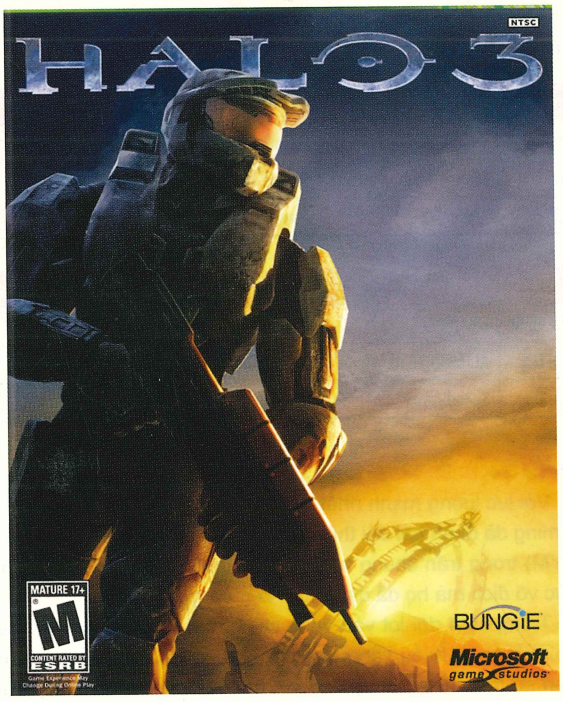
Bản đồ mới cho HALO 3

Nhà phát triển Bungie vừa công bố phát hành gói bản đồ đầu tiên dành cho trò chơi hành động bắn súng Halo 3 mang tên Heroic Map Pack. Được bán ở mức giá 800 điểm Microsoft (khoảng 10USD), Heroic Pack cung cấp 3 bản đồ chơi mục multiplayer mới là Rat's Nest, Standoff và Foundry.

Cũng liên quan đến Halo 3, theo bình chọn của tạp chí Time, trò chơi này của Bungie và Microsoft đã xuất sắc nhận giải thưởng Game hàng đầu của năm nhờ sự đầu tư kỹ càng về mặt nội dung, đem đến cho người chơi những trải nghiệm mạnh mẽ cũng như sự đa dạng trong những trận đánh, chất lượng thiết kế xuất sắc và những hiệu ứng đồ họa không tài nào chê được.

Sau đây là danh sách 10 tựa game xuất sắc nhất trong năm 2007 do tạp chí Time bình chọn:

1. Halo 3 - phát triển: Bungie
2. The Orange Box - phát triển: Valve
3. Rock Band - Harmonix
4. Super Mario Galaxy - phát triển: Nintendo
5. BioShock - phát triển: 2K Games
6. Call of Duty 4 - phát triển: Activision
7. Legend of Zelda: Phantom Hourglass - phát triển: Nintendo
8. Mass Effect - phát triển: BioWare
9. Ace Combat 6: Fires of Liberation - phát triển: Namco Bandai
10. God of War II - phát triển: Sony



ESL Pro Series XI kết thúc

Bắt đầu khởi tranh từ 26/8/2007 tại Đức, vòng loại EPS XI đã diễn ra với 6 bộ môn game thi đấu là Counter Strike 1.6, Warcraft III, FIFA 07 Clanwar 5-on-5, Counter Strike: Source, FIFA 07 1-on-1 và C&C3: Tiberium Wars. Trải qua những trận đấu vô cùng hấp dẫn và căng thẳng, các gương mặt xuất sắc nhất của vòng đấu loại đã quy tụ về vòng chung kết EPS XI Finals diễn ra tại Tanzbrunnen – trung tâm thành phố Cologne vào ngày 30/11 vừa qua để tranh tài cao thấp.

Ở bộ môn Counter Strike, đội ALTERNATE aTTaX đã có cuộc lội ngược dòng thành công trước đội mouz.wazap để bảo vệ thành công chức vô địch với chiến thắng 2-0 (16-13, 16-10) trong trận chung kết.

Trong khi đó, Mouz.HasuObs cũng dễ dàng đánh bại các đối thủ khác để giành chiến thắng ở bộ môn Warcraft và đây là chức vô địch EPS thứ 2 của anh trong năm. SK Gaming vẫn thể hiện sức mạnh của mình ở bộ môn FIFA khi giành cả 2 chức vô địch ở nội dung đồng đội và cá nhân (chức vô địch thuộc về game thủ SK|styla). Nếu như ở FIFA và Warcraf , các nhà vô địch của mùa giải EPS X vẫn bảo vệ thành công danh hiệu vô địch của mình thì bất ngờ đã đến với bộ môn Counter Strike: Source khi đội n!faculty đã có cuộc đổi ngôi ngoạn mục và giành chiến thắng trước chính đối thủ đã đánh bại họ ở mùa giải EPS X là ALTERNATE aTTaX - .

Ở bộ môn thi đấu mới C&C3: Tiberium Wars, Dragonfood và Xeon là 2 game thủ lọt vào vòng chung kết này và Dragonfood đã xuất sắc đánh bại Xeon với tỉ số 2 – 1.

Một mùa giải sôi động và thành công của thể thao điện tử của Đức đã khép lại.

	CS 1.6	Warcraft III	FIFA 07 5on5
Giải Nhất	ALTERNATE aTTaX	HasuObs	SK Gaming
Giải Nhì	Mouz.wazap	Protois	mTw
Giải Ba	Xilenc XQ	hanf	Mouz.wazap

	CS: Source	FIFA 07 1on1	C&C3:Tiberium Wars
Giải Nhất	n!faculty	Styla	Dragonfood
Giải Nhì	ALTERNATE aTTaX	Daimonde	Xeon
Giải Ba	Speed - Link	Hero	

WC3L XII: SK Gaming đoạt lại ngôi vô địch

Với lực lượng mạnh nhất từ trước tới nay, đội Warcraft của SK Gaming đã đánh bại đối thủ lớn nhất của họ là Meet Your Makers (MYM) trong trận chung kết WC3L mùa thứ 12, qua đó giành lại chức vô địch mà họ đã đánh mất từ mùa giải thứ 3.

Trong số 4 đội lọt vào vòng chung kết của giải kỳ này, đáng tiếc nhất là sự thiếu vắng của đội Four Kings do những mất mát nhân sự trầm trọng, thay vào vị trí đó là đội đến từ Trung Quốc, Beijing eSport Team (BET). Sau những vòng đấu kịch tính, SK và

MYM gặp nhau ở trận đấu quyết định. Mặc dù 1 trong 3 thành viên chủ lực của SK là Remind bất ngờ thua trước đối thủ FocuS vốn được đánh giá là yếu hơn nhưng các thành viên còn lại đã hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ. SK.HoT và SK.Lyn hạ bộ đôi Undead MYM]Lucifer, MYM]Susiria. Người tung "phát súng" cuối cùng hạ gục MYM chính là SoJu, anh đánh bại Moon và giúp SK giành phần thắng với tổng tỉ số 3-1.

DotA thế giới tiếp tục sôi động

Sau khi giải SENNHEISER Prime Defending 7 hay còn gọi là MYM PriDe 7 kết thúc với chức vô địch thuộc về đội game đến từ nước Nga Virtus.Pro hồi tháng 10 vừa qua, mùa đấu thứ 8 đã nhanh chóng được khởi động.

Tại MYM PriDe 7, đội Stars Boba của Việt Nam đã có thành tích xuất sắc khi vượt qua vòng đấu bảng để lọt vào 16 đội mạnh nhất, nhờ vậy mà tại giải MYM PriDe 8 này các chàng trai Stars Boba được xếp vào danh sách hạt giống và không phải đấu vòng sơ loại khu vực Đông Nam Á. Tuy nhiên, Stars Boba đã không thể lặp lại được thành tích của mình và đành chia tay giải sau vòng đấu bảng.

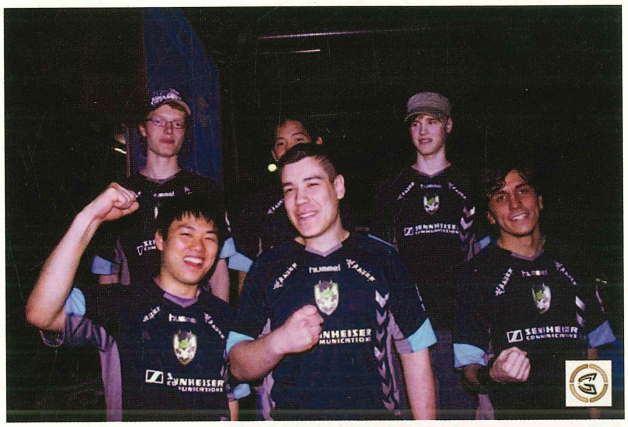
Sau nhiều vòng đấu căng thẳng và quyết liệt, 4 đội cuối cùng lọt vào vòng đấu Double Elimination đã được xác định là Virtus. Pro, Kingsurf, MYM.DotA và SK Gaming. Trong số 4 đội này, Virtus.Pro được đánh giá là ứng cử viên sáng giá nhất cho chức vô địch và đội game đến từ nước Nga đang đứng trước cơ hội vô địch lần thứ 3 liên tiếp khi giành chiến thắng trước Kingsurf và MYM. DotA để lọt vào trận chung kết. Chiếc vé còn lại sẽ được định đoạt sau trận đấu giữa MYM.DotA và Kingsurf.

Trong khi MYM PriDe 8 đang bước vào những vòng đấu cuối thì một trong những sự kiện lớn của châu Âu là giải đấu DreamHack Winter 2007 (DHW 07) đã kết thúc với chức vô địch bộ môn DotA

thuộc về MYM.DotA sau khi họ vượt qua SK Gaming. Châu Á cũng có một đại diện tham dự DHW 07 là Zenith của Singapore, tuy nhiên đội này đã không thể tạo nên bất ngờ trước những đối thủ sừng sỏ đến từ châu Âu.

Cũng trong thời gian này, Asian World Cyber Games đã công bố giải DotA: Samsung King Of The Hill dành cho các đội game khu vực Đông Nam Á (có thêm Úc và New Zealand) với giải thưởng vô cùng hấp dẫn. Sẽ chỉ có 64 đội được chọn tham gia dựa vào bảng đăng kí mà họ gửi tới ban tổ chức. Các đội sẽ có cơ hội tranh tài để giành lấy 3 vị trí cao nhất với tổng giá trị giải thưởng lên đến 3000USD. Đây có thể xem là cơ hội tốt để các đội DotA của Việt Nam tham gia thi đấu nhằm cọ xát và học hỏi kinh nghiệm cũng như giành chiến thắng.

ESVN



Rộn ràng ELS Winter 2007

ELS 2007 – ESVN Ladder Season là hệ thống giải đấu trực tuyến quy mô, chuyên nghiệp bậc nhất tại Việt Nam hiện nay và được tổ chức quanh năm 4 giải tương ứng với 4 mùa trong năm. Hồi tháng 6 vừa qua, ELS Summer Inter Cup 2007 - giải đấu đầu tiên của ELS - đã được tổ chức và để lại nhiều dấu ấn đáng nhớ. Lần đầu tiên, một giải game do Việt Nam tổ chức thu hút được sự tham gia của các game thủ mạnh trên thế giới như Kim "Almighty" Min, MinnesOta của Mỹ và 3D-Mamon của Nga ở bộ môn Starcraft... tất cả cho thấy những giải đấu Thể thao điện tử tại Việt Nam đang dần tạo được chỗ đứng trong làng thể thao điện tử thế giới.

ELS Summer Intel Cup 07 cũng đánh dấu sự thành công của các game thủ Việt Nam khi proA.SirTY, proA.Blackmoon, Seta. VIE hay Q9.AutumnWind.. nắm giữ hầu hết các vị trí cao nhất của 2 game thi đấu.

Tiếp nối những thành công trên, ELS Winter 07 được tổ chức với 2 game thi đấu là Warcraft và Starcraft từ ngày 22/12/2007 đến ngày 18/1/2008. Với mong muốn mang đến cho game thủ một môi trường thi đấu công bằng và thoải mái, bên cạnh hệ thống máy chủ của ESVN đang hoạt động tốt và ổn định, giải đấu ELS Winter 07 lần này cũng sẽ được tổ chức trên hệ thống máy chủ GG-Client với những ưu điểm như tích hợp chống hack, không cần phải mở port (cổng) khi host game, ít xảy ra hiện tượng lag và disconnect.

Không giống ELS Summer, thể thức thi đấu tại ELS Winter 2007 lần này có sự thay đổi. Các game thủ sẽ thi đấu ladder theo bảng từ ngày 22/12/2007 đến 6/1/2008 để chọn ra 16 game thủ xuất sắc nhất vào vòng chung kết. Vòng chung kết sẽ diễn ra từ 7-18/1/2008 theo thể thức đấu loại trực tiếp để chọn ra nhà vô địch.

Có thể khẳng định, ELS Winter 2007 là sự kiện quan trọng bởi đây là điểm khởi đầu cho hệ thống xếp hạng ESVN Rankings đối với bộ môn Warcraft và Starcraft, tạo cơ sở để xác định các suất đặc cách, xếp đội hạt giống cho các giải đấu sau này.

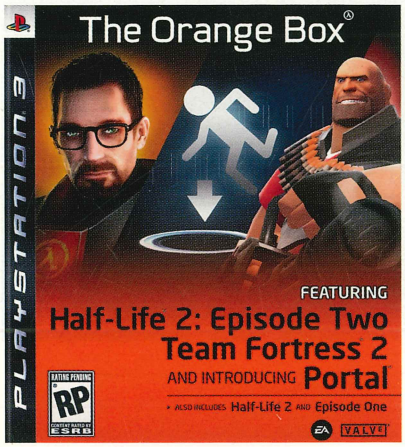
Với những thay đổi mang tính tích cực cùng giải thưởng lên đến 10 triệu đồng, ESVN mong muốn mang đến cho cộng đồng game thủ một giải đấu chất lượng, một sân chơi lành mạnh có tính cạnh tranh cao nhất. Bên cạnh ELS, giải thi đấu online mang tầm quốc tế là AESC (Asian E-Sports Championship 2007) tiếp sau ELS Winter 07 cũng sẽ là một sân chơi mới dành cho cộng đồng Thể thao điện tử Việt Nam, qua đó có cơ hội giao lưu và thi đấu cùng với bạn bè quốc tế.

Bạn có thể tìm hiểu thêm về giải đấu ELS Winter 07 và AESSC tại cổng thông tin "Thể thao điện tử Việt Nam" - *www.eSport.vn.*

ĐẶNG THỊNH

RA LÒ THE ORANGE BOX PS3

Hôm 14/12, EA cho biết phiên bản Orange Box dành cho hệ PS3 đã có mặt trên các quầy hàng bán lẻ tại Bắc Mỹ và hầu hết các quốc gia châu Âu (trừ Pháp và Đức). Do Valve phát triển và được studio tại Anh của EA chuyển thể sang PS3, The Orange Box gồm Half-Life 2, Half-Life 2: Episodes 1 và 2, Portal và Team Fortress 2. Phiên bản trên Xbox 360 và PC của The Orange Box đã được phát hành vào tháng 10 vừa qua. Nếu không có gì thay đổi, bản PS3 sẽ được phát hành tại Pháp và Đức vào đầu năm 2008.



SIZE MATTERS LÊN PS2

Theo một danh sách được đăng tải trên trang chủ của cửa hàng bán lẻ GameStop, trò chơi hành động với lối chơi dạng đi cảnh Ratchet & Clank: Size Matters trên chiếc máy cầm tay PSP từng được phát hành hồi đầu năm 2007 cũng sẽ có mặt trên hệ PS2 vào ngày 12/2 sắp tới. Thông tin trên website này cũng cho biết SCEA là hãng phát triển cũng như phát hành.

MIỄN PHÍ FURY

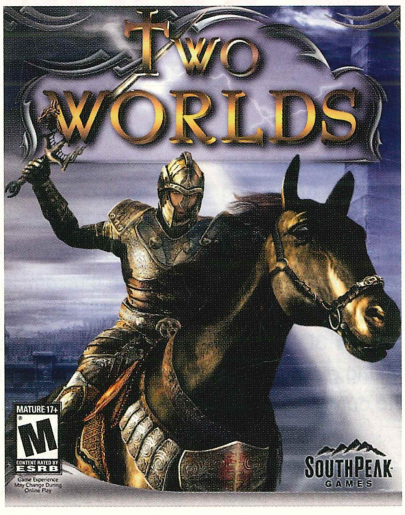
Hôm 11/12, nhà phát triển Úc Auran công bố bắt đầu cho tải về và chơi miễn phí trò chơi đối kháng trực tuyến (PvPMMO) Fury. Thông tin hấp dẫn này xuất hiện cùng với thời điểm giới thiệu bản cập nhật nội dung miễn phí đầu tiên mang tên Age of the Chosen. Bản cập nhật bổ sung kiểu chơi Carnage mới, chế độ đối kháng 1-1, 7 bản đồ mới và nhiều tính năng hấp dẫn khác; trong đó gồm loại nhân vật mới có tên Chosen. Loại nhân vật Chosen được tải về miễn phí, có khả năng truy xuất tất cả chế độ game và vũ khí cũng như 400 khả năng được "bẻ khóa" trong quá trình chơi. Game thủ cũng có thể nâng cấp tài khoản nếu mua đĩa trò chơi này từ các nhà bán lẻ tại Úc.

CODEMASTERS XÂY DỰNG ĐƯỜNG ĐUA MỚI

Vài tháng trước, nhiều website hàng đầu về game đồn thổi rằng Codemasters đang bí mật thực hiện một trò chơi thể loại đua xe và nay hãng chính thức xác nhận đó là dự án GRID (tên trên website chính thức của Codemasters là Racedriver Grid). Theo Gavin Raeburn, giám đốc sản xuất của Codemasters, đây hoàn toàn là một tựa game đua xe và Grid sẽ chắt lọc kinh nghiệm của hơn một thập kỷ phát triển để đem đến cho người chơi cảm giác "sau tay lái" chưa từng có. Game hiện được phát triển cho PC, PS3 và Xbox 360.

NÂNG CẤP TWO WORLDS

Hãng phát hành SouthPeak Interactive và nhà phát triển Reality Pump cho biết một bản mở rộng cho trò chơi nhập vai Two Worlds đang được gấp rút thực hiện cho cả hệ PC lẫn Xbox 360. Mang tên The Temptation, bản mở rộng được hứa hẹn xây dựng trên nội dung của trò chơi, giới thiệu nhiều vùng đất mới và bổ sung tính năng khóa hệ thống chiến đấu. The Temptation dự kiến phát hành vào nửa đầu năm 2008.



CÔNG BỐ MANA KHEMIA

NIS America vừa cho biết sẽ phát hành trò chơi nhập vai Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis vào cuối tháng 3/2008. Là thế hệ thứ 4 của dòng Atelier Iris, Mana Khemia khác với những phiên bản trước đó ở việc sẽ là một trò chơi mô phỏng lớp học, cung cấp cho bạn mọi thứ để tương tác với bạn bè, giáo viên cũng như hoàn thành những khoá học. Nhiều điều bất ngờ và khó khăn đang chờ đón bạn và Vayne Aurelius - nhân vật chính của trò chơi.

MLB 08: THE SHOW CHỌN NĂM 2008

SCEA cho biết trò chơi đánh bóng rổ MLB 08: The Show sẽ có mặt đồng loạt trên PS3, PS2 và PSP vào mùa xuân 2008. Phiên bản mới sẽ cung cấp nhiều tính năng mới như chế độ Road to The Show, tính năng Progressive Batting Performance và SportsConnect Online User Tracking.

HOUSE OF DEAD CẬP BẾN WII

Giữa tháng 11, Sega công bố phiên bản thứ 2 và 3 của trò chơi hành động The House of Dead sẽ quay trở lại hệ Wii vào mùa xuân 2008 với tên gọi The House of Dead 2 & 3 Return. Trò chơi sẽ bao gồm cả hai phiên bản The House of Dead 2 và The House of Dead III. Người chơi được chọn 1 trong 6 chế độ chơi; game cũng cung cấp chiến dịch chơi đơn và multiplayer. Sega không đề cập cụ thể những thay đổi ở phiên bản Wii nhưng cho biết người chơi sẽ khai thác tay cầm Wii Remote và Wii Nunchuk (cũng như súng Wii Zapper).

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 4 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 3
WII: 5 triệu 2 / NDS: 2 triệu 450 / PS2: 2 triệu 5 / PS3: 6 triệu 8

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (NEW)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame khai trương thêm cửa hàng mới tại 331 - Giải Phóng (Điện thoại: 04.292.34.55)

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

NHẤT NIÊN PHONG THẦN HỘI

Sự kiện Nhất Niên Phong Thần Hội tại Nhà thi đấu Nguyễn Du đã thu hút hơn 10.000 game thủ đến mừng sinh nhật lần thứ 2 của game trực tuyến Phong Thần. Đội vô địch Quần Anh Hội đã nhận được giải thưởng 50 triệu đồng và 1.412 Kim Nguyên Bảo, giải nhì 30 triệu đồng và 999 Kim Nguyên Bảo, giải ba 20 triệu đồng và 365 Kim Nguyên Bảo. Thông tin chi tiết tại: *www.phongthan.com.vn*

VŨ HỘI CÔNG CHÚA SDO

Vũ hội Công Chúa Super Dancer Online là buổi gặp mặt "ngoại tuyến" (offline) đầu tiên của game SDO đã diễn ra vào ngày 14/12/2007 tại quán bar Barocco. Vũ hội Công Chúa SDO đã tạo điều kiện cho các game thủ được hoà mình vào các hoạt động sôi nổi như: khiêu vũ và giao lưu Công Chúa, hát cùng nhóm nhạc Weboy, khám phá những điều thú vị của phiên bản SDO 5.0... Đặc biệt, trong khuôn khổ vũ hội đã ra mắt cuộc thi "Hành trình tìm kiếm công chúa SDO" với giải thưởng 2 chiếc xe Yamaha. Thông tin chi tiết tại: *http://sdo.liveworld.vn*

"GIÁNG SINH VÀNG" CÙNG CỬU LONG TRANH BÁ

Game thủ Cửu Long Tranh Bá (CLTB) đón mùa Giáng Sinh Vàng 2007 với nhiều sự kiện trong và ngoài game hấp dẫn và thú vị từ 15/12 đến 15/1/2008. Sự kiện "Giáng Sinh Vàng" dành cho game thủ nạp thẻ có cơ hội được quay vòng Cửu Long Nguyệt Luân may mắn với nhiều cơ hội trúng thưởng cao. Song song là sự kiện "Pháo bông mừng Giáng Sinh" diễn ra từ 20/12/2007 đến 3/1/2008, game thủ có cơ hội nhận được những vật phẩm đặc biệt khi đánh bại thế lực ngoại đạo. Trong đêm Noel có nhiệm vụ "Đa tình giang hồ", nếu hoàn thành, người chơi nhận được nhiều phần thưởng có giá trị, trong đó có bộ y phục Noel lộng lẫy. Thông tin chi tiết tại: *www.cuulong.com.vn*

BOOM ONLINE VUI ĐÓN NOEL

Game thủ Boom Online vui đón Noel với bản đồ Giáng Sinh chính thức được đưa vào phục vụ người chơi. Từ 7/12, Boom Online có thêm tính năng mới, nếu bị "sặc nước" người chơi bị biến thành Nhím và tiếp tục hỗ trợ đồng đội "chiến đấu" thay vì bị loại. Sự kiện "Thu gom vật phẩm để đổi quà Giáng Sinh cùng Boom" từ ngày 14- 31/12: những vòng nguyệt quế, cây gậy sẽ rơi ra khi người chơi phá vỡ block. Thu thập những item này càng nhiều, các Boomer càng có cơ hội đổi về những món quà xinh xắn trong và ngoài game. Vào đêm Giáng Sinh, người chơi game lựa chọn kiểu "nhân vật ngẫu nhiên" được hệ thống tự động hóa thân thành ông già Noel, những túi đựng 500 tiền vàng được thả xuống trong tất cả bản đồ. Thông tin chi tiết tại: *www.boom.com.vn*.

TRUY TÌM BÁU VẬT NOEL 2007

Từ 8-13/1/2008, game thủ VLTK đón mừng Noel 2007 với 4 sự kiện thú vị trong game cùng vô số quà tặng hấp dẫn, giá trị: "Truy tìm Cô Gái Tuyết", "Thả boss Hoàng Kim", "Đổi kẹo Giáng Sinh lấy mặt nạ" và "Ghép hình Tuyết nhân". Ngoài phần thưởng là điểm kinh nghiệm, game thủ còn có cơ hội sở hữu những vật phẩm quý giá như Thủy Tinh, Tinh Hồng Bảo Thạch, mặt nạ boss Hoàng Kim, Tiên Thảo Lộ Đại và đặc biệt là trang bị Hoàng Kim An Bang, Định Quốc và một bộ trang bị Động Sát quý hiếm chưa từng xuất hiện. Thông tin chi tiết tại *www.volam.com.vn*

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ 2: BÌNH CHỌN "MỸ NỮ VÕ LÂM"

Võ Lâm Truyền Kỳ 2 – Thập Diện Mai Phục (VLTK 2) đã triển khai chương trình "Bình chọn mỹ nữ Võ Lâm" trên toàn quốc từ ngày 15/12/2007, nhằm tôn vinh các nữ game thủ Võ Lâm đa tài, đa sắc. Tất cả các nữ game thủ của VLTK 2 trong độ tuổi từ 14 đến 24 đều có thể tham gia cuộc thi. Thông tin chi tiết về thể lệ tham gia và bình chọn được công bố tại *http://volam2.zing.vn*

ASIASOFT VÀ VTC INTECOM HỢP TÁC

Asiasoft và VTC Intecom ký hợp đồng cho phép game thủ dùng thẻ của VTC Intecom chơi game của Asiasoft và ngược lại. Hệ thống này đã có mặt trên thị trường Việt Nam vào ngày 9/12/2007. Ngoài ra, Asiasoft cũng đã ký kết hợp tác với mạng thanh toán PayNet nhằm mang lại sự thuận tiện, đơn giản hóa việc thanh toán cho game thủ. Thông tin chi tiết tại: *www.asiasoft.net*

GIẢI ARENA SUNDAY RELAX

Arena Sunday Relax là giải đấu do cộng đồng game thủ TP.HCM phối hợp với phòng game Arena tổ chức kéo dài trong 1 tháng. 4 game thi đấu diễn ra trong từng tuần là: Counter Strike 1.6 (15/12/2007), Dota Allstars (22/12/2007), Audition (27/12/2007) và Starcraft (06/01/2008). Ngày 15/12 vừa qua, game Counter Strike 1.6 đã diễn ra và kết quả chung cuộc đội Bupbe đã giành ngôi vô địch. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

GIẢI SC WELCOME BACK

Giải Starcraft SC Welcomback đã được tổ chức tại phòng Internet Tèo (37 Hàn Thuyên, Q. Thủ Đức, Tp.HCM) vào 2/12/2007. Bản đồ thi đấu chính tại giải là Fastt Map, một thể loại được xem là rất quen thuộc với các game thủ Starcraft vào những thời kỳ đầu tiên của Starcraft tại Việt Nam. SC Welcome Back được tổ chức nhằm tạo điều kiện cho các game thủ TP.HCM ưa thích thể loại này có được sân chơi lành mạnh. Đông đảo các game thủ Starcraft tại TP.HCM đã tham gia tranh tài và chức vô địch đã thuộc về game thủ: Q9.Bosser – Hoàng Xuân Trung. Thông tin chi tiết xem tại *www.esport.vn*

GIẢI NETVIET SUNDAY

Trong tháng 12/2007, Netviet Sunday tiếp tục tổ chức giải đấu cho 2 game chiến thuật truyền thống là Warcraft và Starcraft. Ở game Warcraft, game thủ Inf.Oac – Lê Hải không mấy khó khăn để giành chức vô địch, trong khi đó ở game Starcraft, game thủ Dream.SCVN – Nguyễn Hà Dương đã chiến thắng proA.Venus – Nguyễn Hải Trung trong trận chung kết. Thông tin chi tiết xem tại *www.esport.vn*

7 sự kiện nổi bật năm 2007

Kết quả bình chọn của BBT Tạp chí TGVT - Thế Giới Game

1 Hợp tác phát triển game ở châu Á - Thái Bình Dương

Hiệp hội Doanh Nghiệp Phần Mềm Việt Nam (VINASA) cùng 9 hiệp hội phần mềm và phát triển game ký ghi nhớ phát triển công nghiệp game trong khu vực châu Á - Thái Bình Dương, tại sự kiện Game Convention Asia - GCA (hội nghị triển lãm game khu vực châu Á - Thái Bình Dương) tổ chức tại Singapore từ 6 đến 9/9/2007 và có hiệu lực kể từ ngày ký 6/9/2007. Bản ghi nhớ này nhằm tạo điều kiện trao đổi thông tin và hợp tác kinh doanh giữa các bên tham gia. Ngoài việc tạo điều kiện cho ngành công nghiệp phần mềm và game phát triển độc lập, bản ghi nhớ còn mở rộng giao thương giữa các doanh nghiệp phát triển và phát hành game, xây dựng một ngành công nghiệp mang lại hiệu quả kinh tế cao và là một ngành công nghiệp trọng điểm mà Việt Nam đang hướng tới.

2 Thể thao điện tử (eSports) không ngừng lớn mạnh

Lần tổ chức thứ 2 của giải vô địch "Thể thao điện tử Việt Nam 2007" – VESC 2007 (Vietnam eSports Championship 2007) do ESVN, tạp chí Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game, VEN và MRD tổ chức trên phạm vi toàn quốc đã cho thấy sự lớn mạnh của cộng đồng game thể thao điện tử Việt Nam.

Hiện VESC là giải nội địa có uy tín và qui mô lớn nhất Việt Nam. Từ lần tổ chức thứ 1 vào năm 2006 đến nay, thể thao điện tử đã trở thành phong trào giải trí trong giới trẻ, kéo theo nhiều giải thi đấu đáng kể khác như "ESVN Games Tournament" hay "ELS Summer Intel Cup 2007 – Lửa thử vàng".

3 Nghiêm túc phát triển game

Voi chín ngà, gà chín cựa, ngựa chín hồng mao ... những linh vật trong truyền thuyết dân gian Việt Nam sẽ xuất hiện trong một trò chơi trực tuyến (có tên dự án là T0812) do người Việt (công ty VinaGame) phát triển. Sự tham gia của hãng phát hành game hàng đầu thị trường Việt Nam này cho thấy sự chuyển biến về chất: từ một thị trường tiêu thụ game trực tuyến, Việt Nam đã bước sang lĩnh vực phát triển game. VinaGame cho biết sẽ tung trò chơi này ra thị trường Việt Nam trong đầu 2008. Được biết, công ty Glass Egg cũng sẽ tung ra game do họ tự phát triển vào 2008. Trong 2007, chương trình Game Developer đào tạo nghề phát triển game đã được NIIT đưa vào Việt Nam. Đáng ghi nhận là quyết tâm phát triển thị trường game, ứng dụng trên ĐTDĐ tiếp tục được khẳng định bằng Mobile Labs 2007.

4 Hàng hóa ảo sôi động

Sự ra đời của website *www.marketforgamer.net* cho thấy nhu cầu mua bán hàng hóa ảo trong các MMORPG được phát hành tại VN đã bùng nổ và đòi hỏi sự có mặt của những nhà trung gian đáng tin cậy. Chiều 8/9/2007, tại Hà Nội, chiếc nhẫn Toàn Thạch Giới Chỉ trong Võ Lâm Truyền Kỳ đã được bán với giá 251 triệu đồng.

5 Thị phần của game trực tuyến chiếm ưu thế

Trong 2007 qua, thị trường game trực tuyến tiếp tục sôi động với sự xuất hiện cũng như ra đi của nhiều thế giới ảo. Phương thức kinh doanh trực tuyến với cách cung cấp game miễn phí (hoặc có tính phí) giờ chơi và thương mại hóa vật phẩm đã giúp các hãng phát hành đứng vững. Trong khi đó, thị trường game bản quyền cho các hệ máy vẫn chưa thực sự biến chuyển do vẫn tồn tại hệ thống phân phối game không có bản quyền.

6 ISGAF 2007 là triển lãm giải trí điện tử quốc tế tại Việt Nam

Tuy chưa thể so sánh với các triển lãm giải trí điện tử khác ở Nhật, Trung Quốc, Singapore và Hàn Quốc song ISGAF 2007 đã bước đầu thể hiện tinh thần hội nhập quốc tế của ngành game và giải trí điện tử Việt Nam. ISGAF 2007 cũng đã tham gia tổ chức cuộc thi "Game & Game World Championship" để tìm những game thủ xuất sắc nhất tham gia so tài cùng game thủ thế giới.

7 Việt Nam tiếp tục thất bại tại WCG Grand Final 2007

Tuyển Việt Nam với 3 cựu binh từ WCG Monza (Ý) 2006 một lần nữa bị loại tại WCG Seattle (Mỹ) 2007. Dù đã đạt kết quả khả quan hơn trong khu vực châu Á năm nay nhưng đến vòng chung kết thế giới WCG, chúng ta vẫn hoàn tay trắng. Cộng đồng game thủ trông chờ một kết quả khả quan hơn tại WCG Cologne (Đức) 2008.

THIÊN HẠ ĐỆ NHẤT BANG II

Từ ngày 18/09/2007 đến 29/12/2007

Mãnh long phân tranh, vang danh đệ nhất

Khuynh đảo võ lâm, xứng tầm bang hội

Võ lâm truyền kỳ
Tình Nghĩa Giang Hồ
www.volam.com.vn

VinaGame KINGSOFT VDC

Thế giới không đợi Việt Nam

Nhân sự kiện RAN Online bị tạm ngưng cung cấp dịch vụ RAN Online từ 12/12/2007, TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Ngô Trọng Vỹ, tổng giám đốc hãng phát hành Cyberworld (CBW) về tương lai của RAN Online cũng như nhiều dự án MMORPG khác.

Trong vòng 2 năm qua, Cyberworld đã "kết nối" Việt Nam với nhiều trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG), bao gồm: Khan Online, Extreme Soccer, RAN Online, Granado Espada và Hellgate: London. Tuy nhiên, đến nay Khan Online đã bị Cyberworld "khai tử"; Extreme Soccer chưa được phát hành. Trong khi đó, dịch vụ Granado Espada chạy trên các máy chủ đặt tại Singapore chủ yếu được Cyberworld hỗ trợ thông qua việc bán thẻ G-points cùng hệ thống diễn đàn. Còn Hellgate: London chỉ vừa xuất hiện trên những tấm poster trang trí bên ngoài văn phòng của Cyberworld tại TP.HCM. Riêng RAN Online, sau một thời gian được quảng cáo rầm rộ và bước vào giai đoạn Open Beta cùng thời điểm với các đối thủ khác như Cabal Online, Võ Lâm truyền Kỳ II, thì dường như đang chịu chung số phận với Extreme Soccer và Khan Online.

Ông Ngô Trọng Vỹ

Vì sao CBW quyết định tạm ngưng RAN Online?

Chắc nhiều người sốc và ngạc nhiên khi CBW quyết định đóng cửa hệ thống Open Beta của RAN Online. Đây là vì quyền lợi của game thủ VN. Hướng đi của CBW là hướng đi lâu dài và có chiều sâu. Luật 5 giờ phải được quán triệt. Ở VN, tất cả game online đều phụ thuộc vào hãng phát triển (developer) nước ngoài, còn trong nước có luật mà nhà phát hành phải tuân thủ. CBW cùng game thủ đứng giữa hai đối tượng này. CWB thực sự xin lỗi các game thủ (khoảng 300.000 tài khoản đăng ký Open Beta) và cảm tạ sự hỗ trợ của họ trong thời gian qua đối với RAN. Hy vọng các bạn hiểu hoàn cảnh này của CBW.

CBW phải hoàn chỉnh hệ thống kiểm soát 5 giờ cho RAN Online. Đây cũng là cơ hội để CBW hoàn chỉnh các tính năng đầu tiên và sẽ trình làng khi được chính thức công bố. RAN Online là 1 thế giới ảo mang lại phong cách sống thật, lành mạnh và hiện đại. Đây cũng là game "full 3D" siêu nhẹ. Trên quan điểm của game thủ và đồng thời của nhà phát hành, tôi luôn cho rằng Việt Nam luôn luôn cần có cơ hội để gia nhập và học hỏi từ cộng đồng game thủ thế giới.

Bao giờ bản cập nhật 5 giờ cho RAN Online hoàn tất?

Sẽ không lâu, chúng tôi dự kiến vào khoảng tháng 1/2008. Khi trở lại, chúng tôi sẽ có những món quà cảm tạ các game thủ quyết định gia nhập cuộc phiêu lưu với RAN Online. RAN là thế giới có chiều sâu.Nếu như sắp tới RAN sẽ trở lại với Chương (Episode) 1 thì các nước khác như Philippines, Thái Lan, Indonesia, Đài Loan hiện đang chạy Episode 3, chuẩn bị chuyển sang Episode 4. Còn hãng phát triển thì đã hoàn tất Episode 5. CBW cũng đang đàm phán với các đối tác để có thể đưa vào trước một số tính năng của các Episode sau vào Episode 1. Chúng tôi cũng tiếp thu nhiều phản hồi của game thủ. Thực sự tôi không muốn nói nhiều mà chỉ khẳng định một điều: RAN Online bản chính thức sẽ mang lại nhiều ngạc nhiên cho các game thủ. Các bạn hãy chuẩn bị cho giải GT RAN (Global Tournament) mà CBW sẽ kết hợp tổ chức với các nước trong khu vực đông Nam Á trong thời gian tới.

Tại sao CBW không cho mọi người chơi Open Beta trong khi chờ bản chính thức và sau đó game thủ chỉ việc tải bản client mới, như trường hợp của Granado Espada mà CBW có tham gia phát hành?

Granado không đặt server ở Việt Nam còn RAN có server ở VN và theo Thông Tư 60 của Nhà Nước phải tuân thủ qui định 5 giờ. Bản cập nhật này chỉ dành riêng cho Việt Nam nên hãng phát triển phải xây dựng từ đầu. Còn trong trường hợp của Granado Espada, các client mới (không áp dụng luật 5 giờ) được dùng chung cho từng khu vực và nhà phát triển đã có sự chuẩn bị sẵn từ trước.

Trong thời gian qua, CBW đã ngưng cung cấp một số game như Khan Online, Extreme Soccer? Liệu RAN Online có nhiều khả năng trở lại hay không?

Đây không phải là sự trở lại. RAN "phải" được phát hành. Riêng đối với Khan Online, do nhà phát triển không tiếp tục hỗ trợ nên chúng tôi phải ngừng cung cấp dịch vụ mặc dù họ có engine rất tốt. Extreme Soccer chưa được phát triển hoàn chỉnh vì vậy chúng tôi chưa thể cung cấp ra cho thị trường. Tuy nhiên, tôi nhấn mạnh là thế giới đang chờ đợi game này.

Trong thời gian qua, CBW có gặp vướng mắc gì đối với luật áp dụng cho game online hay không?

CBW không gặp vướng mắc cũng như áp lực. Chúng tôi hiểu tinh thần của luật quản lí game online và chúng tôi tiên phong đi đầu và làm cho đúng. Việc ngừng RAN Online tạm thời nhằm tuân thủ luật pháp để mang lại một game trực tuyến hay cho game thủ.

RAN Online nằm ở đâu trong chiến lược của CBW? Chúng tôi thấy CBW vừa tung ra Granado Espada thì không bao lâu sau cũng tung ra ngay RAN Online? Phải chăng CBW thấy Granado Espada (GE) cấu hình còn cao và quyết định cung cấp thêm 1 game nhẹ hơn?

Có lẽ thời điểm CBW tung ra GE còn quá sớm. Nhưng tôi nhấn mạnh, cộng đồng toàn thế giới sẽ không đợi Việt Nam. Vì thế, CBW quyết định chúng ta phải gia nhập để khởi động cùng thời điểm với họ. Nếu không, khi chúng ta bắt đầu chơi những game đỉnh cao thì thế giới đã tiến quá xa. RAN và những game đỉnh cao của thế giới như GE và Hellgate: London đều nằm trong chiến lược của CBW và đây không phải là việc cung cấp game này quá nặng thì chuyển sang game kia nhẹ hơn. Mỗi một game thủ, tùy theo sở thích và mức độ hiểu biết về game của họ, sẽ quyết định chọn MMORPG phù hợp nhất để chơi.

Game thủ Việt Nam xứng đáng được thưởng thức những gì hay nhất của game. Chỉ cần cho game thủ Việt Nam một cơ hội để gia nhập cuộc chơi toàn cầu cùng một thời điểm là đủ! Hướng đi của CBW là cho game thủ Việt Nam cơ hội để tranh đua toàn cầu. Định hướng của CBW là trở thành 1 nhà tổ chức các giải thi đấu game trực tuyến của Việt Nam, như các giải GE và RAN. Chúng tôi hướng đến sự phát triển lâu dài của thị trường Việt Nam.

Không lẽ chúng ta cứ thoả mãn với việc bơi trong "ao" mà không bơi ra sông dài, biển rộng?

PHI QUÂN

Instance: Sự chinh phục trong

Hàng chục ngàn "anh hùng" không thể xếp hàng đợi nhau để đến lượt giết trùm cứu công chúa. "Instance" là giải pháp mang lại kết cục vẹn toàn cho nhiều phía trong game.

Vì đâu cũng có anh hùng

Dân chơi game thường dùng từ "phá băng" để chỉ việc hoàn thành một trò chơi nào đó. Tuy nhiên, ngày nay, đối với những trò chơi trực tuyến, nhất là thể loại MMORPG, từ "phá băng" đã lạc hậu. Đơn giản vì ngày nay người ta không chỉ chơi game bằng "băng" mà bằng thẻ, CD, DVD... Riêng đối với thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG), một kết thúc của game (game thủ thường dùng tiếng Anh là "end game") được hiểu là chinh phục đỉnh cao nhất, chinh phục những thách thức cuối cùng của một MMORPG. Dĩ nhiên, trong nhiều trường hợp, sau khi chinh phục bước cuối cùng như tiêu diệt một con trùm khủng khiếp chưa ai hạ được hay một hang động khó "vãi lúa", nhà phát hành sẽ cho ra tiếp bản mở rộng mới có các chinh phục mới, quái vật mới... Tuy nhiên, khái niệm "end game" luôn tồn tại trong MMORPG với nghĩa dễ hiểu nhất là: "Mặc dù game online không có kết thúc, nhưng luôn luôn có những thách thức cao nhất, những thử thách cuối cùng phải có".

Trong MMORPG, mọi người đều muốn trở thành "anh hùng" và tiêu diệt "quái vật", giải cứu "công chúa" và lấy "thanh kiếm báu". Khi có hơn 2000 người hùng cùng chơi game trong một thời điểm đều muốn được như vậy thì chắc chắn không thể cùng lúc thực hiện được. Và giải pháp instance ra đời nhằm giải quyết vấn đề phức tạp đó.

Khái niệm "instance" trong thể loại trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) đã thông dụng trên thế giới trong nhiều năm qua. Tuy nhiên, nếu không nói ra thì chưa chắc các game thủ Việt Nam biết mình vẫn đang chơi instance.

Giải pháp instance đầu tiên trên thế giới ra đời năm 1990 và được áp dụng thành công cho trò chơi kinh điển Ultima Online của Richard Garriott. Trong nhiều MMORPG trên thế giới như Final Fantasy, World of Warcraft, GuildWars, người chơi phải đi vào các "khu vực" đặc biệt được phân chia thành các phiên bản với ID riêng (copy of the dungeon) để làm nhiệm vụ đặc biệt, săn trùm, tìm kiếm vật phẩm (item)... được gọi là instance.

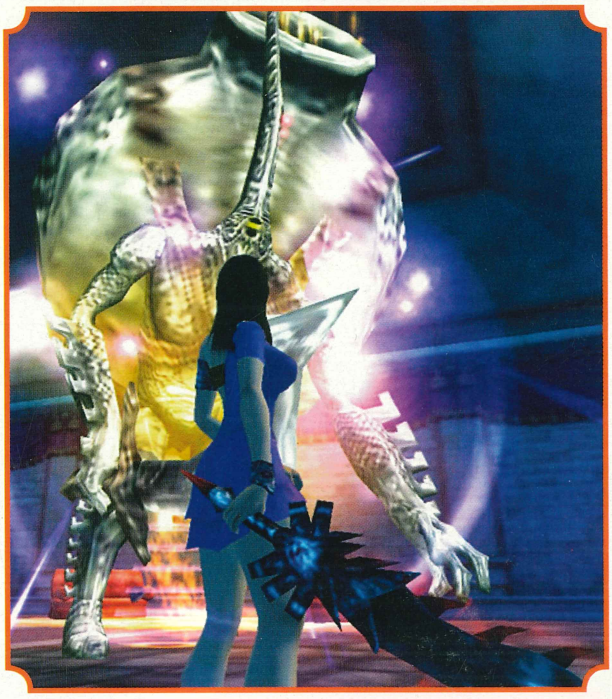
Vấn nạn nhiều người chơi phải chờ đợi nhiều giờ liền để săn tìm vật dụng có giá trị cao, giết "trùm", làm các chuỗi nhiệm vụ trong một thời điểm cũng đã từng xảy ra trong game EverQuest. Cho mãi đến năm 2003, trò chơi này mới áp dụng hệ thống instance với hệ thống phân chia các phiên bản ID riêng biệt hay bản sao của khu vực làm nhiệm vụ (copy of the dungeon).

Hoạt động đấu võ đài thường được ứng dụng Instance để đảm bảo các game thủ thoải mái tỷ võ

Lá chắn "hoà bình"

Giả sử nhóm A (gồm 5 người phe tôi) đã bước vào "khu vực A" thì hệ thống sẽ tự động cấp định danh (ID) là A24789.21. Sau đó, khi nhóm B (gồm 5 người phe bạn) bước vào

MMORPG



Trong Hoàng Hôn Thánh Điện của Thế Giới Hoàn Mỹ

"khu vực A" thì sẽ có một ID khác hoàn toàn: A35964.24. Người điều hành game và người chơi có thể kiểm tra ID này dễ dàng bằng dòng lệnh (command). Hoặc trong một số game, chỉ người điều hành mới có thể kiểm tra được.

Vậy tại sao phải phân biệt ID riêng? Rất đơn giản: Để các nhóm không đụng độ và tranh giành nhau. Bạn cứ tưởng tượng nếu không phân ID riêng ra, thì cả trăm nhóm, cá nhân người chơi (mỗi nhóm từ 1 - 50+ người) cùng vào chung một khu vực cùng một thời điểm là điều không thể.

Instance có thể hiểu như một lớp chắn nhất định. Khi tiếp xúc trực tiếp hoặc tìm cách vượt qua, lớp chắn này sẽ dịch chuyển bạn tới ngay "khu vực" xác định từ trước bằng các ID. Và nó nằm trong hệ thống cấu trúc của gameplay định dạng bằng vô số ID khác nhau. Tùy vào tính chất của mỗi game MMORPG mà nhà sản xuất thiết kế cấu trúc "lớp chắn" cho phù hợp.

Instance ở Việt Nam

Các MMORPG ở VN cũng có instance. Tuy hầu hết hệ thống instance trong các game này đều còn non về nội dung nhưng cũng hội đủ các yếu tố cơ bản để được gọi là instance. Thế Giới Hoàn Mỹ có Hoàng Hôn Thánh Điện, Thiên kiếp cốc (các bản đồ cho các nhiệm vụ khiêu chiến). Cabal Online có Map-part dungeon. Cửu Long Tranh Bá có Sinh Tử Quyết. Thiên Long Bát Bộ có Ác Tặc, Ác Bá, nhiệm vụ liên hoàn "một tên không thể thoát". Shaiya thì có Trận Chiến Thử Thách dungeon.

Ngoài ra, các võ đài đối kháng (arena PvP) cũng có thể gọi là instance vì tính chất sao chép (copy of dungeon). Có thể tạo ra hàng nghìn trận đấu tại cùng một thời điểm với duy nhất một võ đài được nhân bản. Một số hệ thống chain-quest (nhiệm vụ tình tiết "dai nhách", làm theo storyline) cũng cho phép nhiều người chơi thực hiện cùng lúc trong các khu vực cần sự tác chiến ở các hang động hay một khu vực riêng biệt. Và điều này cũng được hiểu là đang được áp dụng khái niệm instance.

MMORPG tất phải có instance?

Có một game không sử dụng hệ thống instance là EVE Online. Bởi số lượng rộng lớn của không gian đa chiều vũ trụ ảo được thiết kế trong vài ngàn bản đồ. Về lý thuyết, EVE được thiết kế không gian thật và cho phép nhiều người chơi có thể thực hiện cùng lúc các nhiệm vụ trong nhiều lựa chọn và định vị thích hợp.

Vanguard: Saga of Heroes là một game khác không áp dụng instance. Nhà sản xuất đã ứng dụng một hệ thống khác có tên là Advanced Encounter System (AES). Hệ thống AES có thể xác định tương tác của từng nhân vật lên môi trường bao gồm NPCs, trùm, quái vật... Trong Vanguard, không có khái niệm đường biên của map mà tất cả đều tương tác ở cùng một thế giới rộng lớn, một không gian như thật.

Giờ đây, mỗi người chơi đều có thể tự viết một hành trình cho riêng mình và đồng đội trong nhóm để trở thành "anh hùng" giải cứu "công chúa" như một câu chuyện thần tiên có thật. Tất cả điều đó xảy ra nhờ vào hệ thống instance, khái niệm chinh phục những kết cục thỏa mãn người chơi trong MMORPG.

TEDDY THÀNH

Một số game MMORPG trên thế giới sử dụng hệ thống Instance:

- Anarchy Online
- City of Heroes/ City of Villains
- Dark age of Camelot
- Dungeon Runners
- Runescape (instance chỉ dành cho quest)
- EverQuest (instances được bổ sung vào năm 2003)
- EverQuest 2
- Final Fantasy XI (instances được bổ sung trong bản nâng cấpTreasures of Aht Urghan)
- Granado Espada
- GuildWars
- Myst Online: Uru Live
- The Realm Online
- World of Warcraft
- The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar
- Tabula Rasa
- Auto Assault

BẠN CÒN NHỚ GÌ VỀ FEAR ? NHỮNG MÀN CHƠI HỒI HỘP GIẬT MÌNH, NHỮNG PHA CHIẾN ĐẤU NGHẸT THỞ,HAYMỘTPHONG CÁCH RẤT RIÊNG MÀ CHƯA TỪNG CÓ MỘT TRÒ CHƠI FPS NÀO THỂ HIỆN ĐƯỢC?

F.E.A.R PERSEUS MANDATE	
PHÁT HÀNH	Sierra Entertainment
PHÁT TRIỂN	TimeGate Studios
THỂ LOẠI	Hành động bắn súng
NGÀY PHÁT HÀNH	16/11/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	CPU P4 1,7GHz RAM 512MB VGA 64MB GeForce 4 Ti/Radeon 9000 HDD 8GB Windows /2000/XP/Vista

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Sau khi Vivendi gặp vấn đề về tài chính và bản quyền, quyền phát triển FEAR được chuyển từ Monolith Productions sang cho TimeGate Studios, bắt đầu bằng bản mở rộng FEAR Extraction Point. Phiên bản mở rộng độc lập FEAR Perseus Mandate giới thiệu một nhân vật mới không rõ mặt, không tiếng nói, vô danh mang quân hàm trung sĩ thuộc đội đặc nhiệm First Encounter Assault Recon.

Cốt truyện đơn giản

Các "siêu chiến binh" chắc chắn sẽ không còn lạ lẫm gì nhân vật chính của dòng game FEAR, vì đã qua 2 "đời" bản chính và bản mở rộng Extraction Point. Đó là một tay súng bí mật nằm trong đội đặc nhiệm First Encounter Assault Recon có một khả năng siêu nhiên lạ kỳ. Ở phiên bản trước, chắc hẳn bạn chưa quên nhân vật chính đang bị kẹt lại trong tthành phố, bên

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

F.E.A.R.

PERSEUS MANDATE

ĐẶC VỤ TỬ THẦN

tai vang lên giọng của Fettel nói rằng anh ta là con trai của một người mẹ, và rằng đứa con của kẻ đối lập vẫn sẽ theo ám ảnh và sẵn sàng gây ra sự bất ngờ.

Những sự kiện trong Perseus Mandate tập trung vào Armacham Technology và dự án bí mật Perseus. Dự án này phát triển siêu chiến binh của Armacham Technology, một tổ chức tư nhân đã "sản sinh" ra tên chỉ huy tàn ác Fettel (trước đó là Alma – mẹ của hắn ta, cũng đồng thời là mẹ của nhân vật chính), bị bại lộ. Vì thế, bất chấp lệnh cấm và phong tỏa của chính phủ, Armacham liều lĩnh xóa mọi dấu vết nhằm hủy đi những bằng chứng liên quan, trong đó có cả nguồn gen dự trữ của Alma.

Để bảo vệ các bằng chứng, chính phủ phải cử First Encounter Assault Recon đột kích vào đại bản doanh của Armacham Technology. Người chơi sẽ trở lại thế giới FEAR trong vai trò mới là người dẫn đường cho đội đặc nhiệm. Một lần nữa, bạn sẽ phải đối đầu với toán lính vô tính Replica và lực lượng bảo vệ an ninh của Armacham. Lúc này, phía của Armacham Technology được bọn "chiến binh tử thần" Nightcrawler hỗ trợ, trong khi hai bóng ma Alma và Fettel tiếp tục hạ sát những người xuất hiện trong phạm vi hoạt động của họ...

Giữ phong cách cũ

Game vẫn giữ phong cách nấp và bắn –lặp đi lặp lại từ đầu cho đến cuối game. Bạn có thể chạy loanh quanh và bắn mọi thứ mà bạn thấy, ném lựu đạn, đặt mìn... TimeGate cố gắng thêm vào một số trận chiến trên đường phố, mở rộng các khu vực chiến đấu sang các bối cảnh khác như đường hầm, kho hàng, văn phòng. Phần lớn các cảnh chơi vẫn còn yếu tố chạy từ chỗ này sang chỗ kia theo kiểu "bước vào một khu vực, đấu súng, rồi đi tới khu vực tiếp theo".

Các màn đấu súng trong PM có sự góp mặt của 3 loại vũ khí mới là súng bắn điện Chain Lightning Gun, súng phóng lựu "bắn đâu trật đó" Grenade Launcher, và súng trường Advanced Rifle. Trong số này, Chain Lightning Gun có ít đạn, Grenade Launcher thì dễ bắn trượt dù uy lực mạnh, chỉ có Advanced Rifle là xuất hiện nhan nhản do thường được đám Nightcrawler sử dụng (chúng cũng được trang bị vũ khí công nghệ cao y hệt những loại mà nhân vật chính đã dùng qua).

Điểm khác biệt duy nhất trong PM so với các phần trước, là bạn được chiến đấu cùng với đồng đội – trong một tốp 3 người. Đại úy Raynes và trung úy Chen là những sĩ quan cấp trung. Có lẽ họ chẳng biết gì về hai hồn ma Alma và Fettel, nên khi họ tách ra khỏi bạn, thì lại có chuyện xấu xảy ra...

Nổi bật Reflex Time

Khả năng đặc biệt của nhân vật chính, là làm tốc độ thời gian trôi chậm đi. Mỗi khi kích hoạt Reflex Time (tương tự như bullet-time trong dòng game Max Payne), đối phương sẽ hành động chậm hẳn lại, còn nhân vật chính thì linh hoạt hơn. Lúc này, bạn có thể bắn chính xác, hoặc bắn nổ trái lựu đạn mà đối phương vừa ném về phía nhân vật.

Khả năng sử dụng Reflex Time đã xuất hiện ngay từ phiên bản FEAR đầu tiên, FEAR Extraction Point, nhưng ít khi được sử dụng. Trong bản PM lần này có sự xuất hiện của Nightcrawler – một chủng loại "siêu lính" cực kỳ khó chịu, có thân pháp nhanh nhẹn và khả năng di chuyển liên tục, có thể leo trèo, bám tường giống các ninja thực thụ buộc người chơi phải tận dụng Reflex Time mới có thể tồn tại; nhất là khi màn chơi giới hạn số đạn thu nhặt và bị "đánh hội đồng" quá nhiều. Mặt khác, các dạng lính còn lại có trí thông minh cũng đáng kể. Chúng biết lui về sau khi bị trúng đạn, đồng loạt tấn công và ném lựu đạn về phía bạn đang ẩn nấp. Và nguy hiểm nhất là khi chúng biết tìm cách bao vây, dồn mục tiêu vào ngõ cụt. Nhưng đối phó với AI của đối thủ máy trong PM chắc chắn chẳng phải là vấn đề quá sức đối với các tay súng đã tham chiến FEAR trước kia.

Reflex Time sẽ trở nên cực kỳ hữu dụng trong 3 màn bonus mở ra sau khi người chơi đã hoàn tất phần chơi chiến dịch của PM. Trong đó, đáng kể nhất là hình thức Arena – đấu trường dành cho các chiến binh: bạn bị giới hạn trong một khu vực, và phải liên tục đối phó với những tên lính hung bạo lần lượt được thả vào đấu trường. Hai màn còn lại có cách chơi tương tự như phần chơi chiến dịch, chỉ có điều bạn không save game được mà thôi.

Đôi phần lạc hậu

Về hình ảnh trong Perseus Mandate, có thể thấy ngay những nét cũ kỹ so với các tựa game "đời mới" như Crysis, Call of Duty 4 hay TimeShift. Phiên bản mở rộng này vẫn dựa trên engine cũ nên chẳng có mấy thay đổi.

Các hiệu ứng về lửa và khói thì không còn đủ sức thuyết phục người chơi nữa. Tuy bạn có thể làm hư hại đến môi trường, nhưng phần bề mặt (như các bức tường) chỉ có thể bị phá hủy bằng đạn, và "hiệu ứng hủy hoại" chỉ kéo dài trong khoảng vài giây. Bạn cũng có thể tác động vào chai lọ, máy tính, các thi thể để "thử" engine Havok, nhưng âm thanh mang lại nghe khá nặng nề, khô khốc.

Vững tin

Nếu bạn muốn tìm lại một trò chơi bắn súng pha tính kinh dị từng gây hoang mang tột độ thì rõ ràng là FEAR Perseus Mandate chẳng đáp ứng được. Hy vọng với phiên bản mới Project Origin do "chính chủ" Monolith thực hiện thì mới có thể tìm lại được mức thử thách như ban đầu. Còn nếu nói về mặt đấu súng và khả năng sử dụng Reflex Time, bỏ lỡ FEAR Perseus Mandate thật là quá uổng!

ĐẶNG CHÂU

ƯU:
- Gameplay chắc chắn.
- Đề cao Reflex Time.

KHUYẾT:
- Đồ họa và âm thanh lạc hậu.
- Cảm giác sợ hãi, hồi hộp bị giảm đáng kể.

OVERLORD™
RAISING HELL

ĐỊA NGỤC TRỖI DẬY

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Tiếp tục vai diễn một Quỷ vương, Overlord: Raising Hell mang đến cho người chơi những giây phút giải trí với nhiều tình tiết vô cùng hài hước...

Vào mùa hè vừa qua, game thủ trên hệ máy PC và Xbox 360 đã được vào vai một Quỷ vương trong hành trình tìm lại quyền lực của mình với Overlord. Game mang đến một lối chơi nhập vai hành động khá thú vị, cùng với yếu tố thiện ác vui nhộn khiến người chơi cười ra nước mắt. Và đến cuối năm, các fan của Quỷ vương có dịp gặp lại nhân vật ưa thích của mình trong cuộc phiêu lưu mới: Raising Hell.

Quỷ vương xuất binh

Được phát hành dưới dạng bổ sung nội dung nên Raising Hell không hề thay đổi kịch tính của Overlord. Bởi thế, hầu hết những yếu tố vốn có của trò chơi vẫn được giữ nguyên. Bạn vẫn vào vai Quỷ vương – Overlord cư ngụ ở tháp Tower Heart, điều khiển đám yêu tinh "xanh xanh đỏ đỏ" thực hiện công cuộc kiến thiết lãnh địa của mình. Bên cạnh Quỷ vương là vị công nương xinh đẹp, đã "cưa" được từ lúc trước, cùng với quân sư yêu tinh già Gnarl và mười cô hầu bị bắt về từ hồi Quỷ vương mới tập tành... xưng đế.

Kẻ vắng bóng duy nhất trong tháp là tên hề pha trò, vì hắn đã đầu quân cho đối thủ. Dù vậy, tính hài hước trong Raising Hell vẫn không hề suy giảm với nhiều tình huống gây cười và đậm chất châm biếm hơn phiên bản trước.

Bản mở rộng bắt đầu khi Quỷ vương tiêu diệt tên pháp sư, cựu Quỷ vương, để giành đế vị. Sau đó, quân sư Gnarl tâu rằng ở năm vùng đất do Quỷ vương cai quản bỗng nhiên xuất hiện những thế lực đe dọa. Và để trừng trị những kẻ ương ngạnh dám ngang nhiên xâm chiếm lãnh địa của mình, dĩ nhiên, Quỷ vương phải thân chinh xuất binh.

Sự trỗi dậy của hài hước

Quá trình kiểm tra dẫn người chơi vào nhiều tình huống khá buồn cười. Thế lực đen tối được tạo dựng thành những hình ảnh mỹ miều về cánh cổng lên thiên đường, khiến dân chúng trong vùng tưởng bở liền lao vào, mong thoát khỏi sự cai trị của Quỷ vương. Ai ngờ đâu tránh vỏ dưa gặp vỏ dừa, cánh cổng thiên đường chỉ là bức ảnh bình phong, phía sau đó là cả địa ngục rực cháy. Raising Hell nhấn mạnh tình tiết này bằng cách thể hiện khá buồn cười: một anh nông dân với bước chân nhún nhảy, hai tay vẫy vẫy như đang bay, bỗng nhiên va phải "cánh cổng thiên đường" và cả cánh cổng, thực chất là bức tranh, đổ ụp xuống nên vỡ mộng với vẻ mặt méo xệch đến ngộ.

Những cảnh vui nhộn vẫn chưa dừng ở đó, khi ngay cả tên trùm xấu xa nhất của Raising Hell là thần chết,

OVERLORD RAISING HELL	
PHÁT HÀNH	Codemasters
PHÁT TRIỂN	Triumph Studio
THỂ LOẠI	Nhập Vai
NGÀY PHÁT HÀNH	14/11/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	CPU P4 2,4GHz; RAM 1024MB; VGA 128MB Geforce 6600; HDD 5GB Windows XP/2000

cũng không có gì đáng sợ cả trong dáng vẻ gảy lưỡi hái như đang chơi đàn guitar, hay cảnh đám lính ở thế giới ngầm thư giãn bằng... chơi golf.

Góp phần làm tăng sự hài hước chính là khâu lồng tiếng và lời thoại. Dạo quanh địa ngục, bạn sẽ bắt gặp những anh nông dân với giọng điệu van xin nghe có vẻ thảm thiết nhưng lời nói thì đến buồn cười: "thực ra thì em xuống đây để tránh mặt sếp, nhưng sếp cứu em với, ở đây khổ quá" hay "sếp ơi cứu em, bọn nó sắp nhét táo vào miệng biến em thành lợn quay".

Thêm nhiều thử thách

Tất nhiên Raising Hell không chỉ có những tình tiết gây cười mà game còn thêm vào những thử thách mới. Đám quái vật trong game cũng đã được bổ sung, từ đám người xương cho đến yêu quái bí ngô. Chưa kể, đám cừu hiền lành thường bị bạn thịt để lấy điểm nay sẽ phát nổ nếu bị dính nhiều đòn.

Các câu đố cũng đa dạng, đòi hỏi tư duy nhiều hơn. Ngoài những câu đố mở đường như xưa, game sẽ yêu cầu bạn phải nhanh tay, nhanh mắt và biết phán đoán. Ví dụ, trong một số tình huống, bạn phải tính đường đi của tên trùm để đón đầu. Tiếp đến, việc tiêu diệt các con trùm trước đây tuy có đòi hỏi chút động não (thực chất, bạn chỉ cần có nhiều đệ tử, rồi "lấy thịt đè người" thế nào cũng thắng), thì trong Raising Hell, nếu không sử dụng mưu mẹo, bạn khó diệt được chúng. Những thử thách này góp phần tăng tính thú vị cho trò chơi vốn phụ thuộc nhiều vào việc điều khiển đám đệ tử.

Ngoài đám quái vật từ thế giới ngầm, bạn còn được thử sức với mức chơi mới khó hơn mang tên Legends. Đáng tiếc là không thể chuyển mức này ngay với file save cũ nên phải chơi lại game từ đầu (dù có thể chơi Raising Hell với file save cũ do game tự động tìm trong ổ cứng).

Còn nếu đã chán cảnh làm Quỷ vương đi bắt nạt đám dân lành, bạn có thể "đổi mới" bằng cách chuyển sang chính phạt... bạn bè qua chế độ chơi chia đôi màn hình. Đây chính là một trong những tính năng được nhà sản xuất cung cấp như một bản vá (patch) miễn phí. Phần này cho phép chơi hai người, với điều kiện người chơi thứ nhất sử dụng chuột và bàn phím, người còn lại sử dụng gamepad. Đi kèm theo đó là 7 bản đồ mới dành cho mục chơi mạng.

Cái gai còn vướng

Mặc dù đã bổ sung nội dung mới, nhưng game lại không khắc phục một số vấn đề đã tồn tại từ phiên bản trước. Dễ thấy nhất, chính là các vùng đất vẫn chưa có bản đồ. Hẳn bạn đã nhiều lần lạc lối trong những khu vực rộng lớn của Overlord ở phiên bản trước, với Raising Hell, bạn sẽ phải tiếp tục miệt mài tìm kiếm các cánh cổng dẫn vào địa ngục Abyss (trừ vùng đất đầu tiên là khá dễ tìm). Điều này dẫn đến những giây phút khá buồn tẻ, khi bạn buộc phải lang thang trong những vùng đất hoang vắng do quái vật đa phần đã bị diệt hết từ phiên bản trước.

Cũng do chỉ thêm thắt nội dung nên phần đồ họa và âm thanh của Raising Hell không có cải tiến gì. Game vẫn sử dụng cách dựng hình đậm chất hoạt hình với tông màu tươi sáng. Các khu vực thuộc vùng địa ngục được thiên về các màu đậm, nóng của lửa và nham thạch nhưng vẫn giữ được nét nhẹ nhàng. Khung cảnh của thế giới ngầm cũng khá đa dạng: ngoài những dòng sông nham thạch hay những con đường gồ ghề, đây đó là những cánh đồng vàng óng hay những ngôi nhà nho nhỏ...

Yên tâm làm... Quỷ vương

Nhìn chung, Overlord: Raising Hell là bản bổ sung nhẹ nhàng cho những người hâm mộ; không phát hành riêng như một bản mở rộng mà kèm với phiên bản gốc. Vì thế nó còn hợp với cả những ai lần đầu tiếp xúc với Overlord. Bổ sung thêm màn chơi, quái vật, độ khó cũng như nêm đậm gia vị hài hước, trò chơi tiếp tục cho bạn những giây phút thú vị.

VÂN ANH

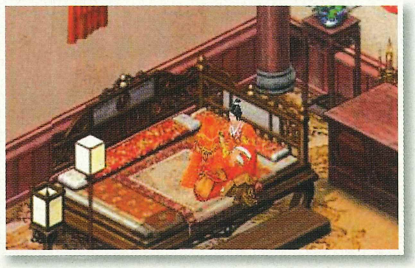
ƯU

- Hài hước, vui nhộn
- Màn chơi mới khá hấp dẫn

KHUYẾT

- Vẫn chưa có bản đồ cho các vùng đất

Kết Hôn Trong Võ Lâm Truyền Kỳ II



Chốn giang hồ đầy biến động, luôn thách thức các nhân sĩ Võ lâm bằng những cuộc chiến oanh liệt, giữ gìn bờ cõi nhưng không vì vậy mà làm mất đi sự lãng mạn trong mỗi nhân sĩ. Quá trình "kề vai sát cánh" đã nảy sinh và đơm hoa cho những mối tình giữa trai anh hùng - gái thuyền quyên. Ngày hôn lễ, đôi uyên ương ngập tràn trong pháo hoa rộn ràng, rượu hồng nâng ly, cùng những lời chúc mừng hạnh phúc của các bằng hữu. Từ đó, trên bước đường hành hiệp giang hồ, họ không còn cô đơn nữa.

Đám cưới trong võ lâm

Điều kiện kết hôn

Trai anh hùng và gái thuyền quyên muốn kết hôn trong Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) đầu tiên phải đạt đến một số điểm thân thiện nhất định. Để có được điểm thân thiện, 2 người phải kết tình bằng hữu. Ngoài ra, điểm thân thiện cũng được bổ sung thêm nếu cả hai cùng tổ đội đánh quái, tán gẫu hoặc có một số vật phẩm đặc biệt như hoa hồng. Khi đạt 1.000 điểm thân thiện, cả hai có thể kết nghĩa Kim Lang và đạt đến 1.500 điểm là đủ điều kiện se duyên (đôi nam nữ phải còn độc thân, nam có đẳng cấp tối thiểu là 15 và nữ là từ 13 trở lên).

Rước dâu

"Ông mai, bà mối" và những nghi thức kết hôn trong VLTK II

Trong VLTK II, game thủ sẽ quay về với các nghi thức kết hôn thời Đại Tống (Trung Quốc) như Nạp Thái, Vấn Danh, Nạp Cát, Nạp Trưng, Thỉnh Kỳ... Theo đó, trước khi kết hôn, đôi trai tài gái sắc phải "đi theo" trình tự như: ký hôn ước, mời thân hữu, chuẩn bị kiệu rước, thực hiện nghi thức kết hôn...

Bà mai (200/195) – Dương Châu là nhân vật chính phụ trách việc đăng ký kết hôn thông qua các nghi lễ như: Lễ Nạp Thái - đối thoại với Bà mai; Lễ Vấn Danh - buộc đôi nam nữ phải tổ đội cùng nhau và người nam đảm nhiệm vai trò tổ trưởng đến gặp Bà mai đăng ký kết hôn; Lễ Nạp Cát - người nam tặng sính lễ cho người nữ; Lễ Thỉnh Kỳ - hai người tổ đội đối thoại với Bà mai để định ngày thành hôn và chọn nơi tổ chức hôn lễ. Muốn có địa điểm tổ chức hôn lễ, đôi nam nữ phải tham gia đấu giá để chọn được sân khấu kết hôn. Ngược lại, nếu bạn muốn tổ chức đơn giản, hãy đến nhờ Nguyệt Lão (205/162) ở Thúy Yên trực tiếp cử hành hôn lễ.

Mời bạn hữu xa gần: Sau khi chọn được nơi tổ chức hôn lễ, 2 người sẽ được nhận thiệp mời. Nếu số lượng không đủ, có thể đến Bà mai để nhận thêm. Trừ Tân lang và Tân nương, ai muốn vào khu vực hôn lễ đều phải có thiệp mời. Nếu số lượng thiệp quá nhiều và không đủ thời gian để chuyển đi hết, bạn có thể nhờ bạn bè gửi giúp hoặc nhờ Bà mai thông báo mọi người đến nhận.

Chuẩn bị kiệu rước: Sau khi đến chào Bà mai, Tân lang có một giờ để chuẩn bị hôn lễ. Hai người và Chủ hôn có thể vào sân khấu để trang trí hoặc đến Bà mai mua một số vật phẩm. Khi sân khấu được chuẩn bị xong, Tân lang đối thoại với Bà mai để tiến hành rước dâu. Lúc này, Tân nương đã vào kiệu hoa, Tân lang cùng bằng hữu đưa nàng về sân khấu. Tại đây sẽ có Sứ giả hôn nhân đón vào.

Nghi thức kết hôn: Tại sâu khấu tiến hành hôn lễ, đôi uyên ương phải thực hiện các nghi thức truyền thống thời Đại Tống

Những giây phút này đôi bạn sẽ nhận được nhiều điểm thân thiện

Nét lãng mạn trong quá trình thực hiện nhiệm vụ

như: Nghinh thân, Tam sát, Đội khăn, Bái thiên địa, Tháo khăn, Tặng tiền vàng, Động phòng... Cũng tại đây, các nhân vật tiến hành nghi thức kết hôn đã tề tựu đông đủ như: Chủ hôn mặc lễ phục; Hỉ Nương lo các việc liên quan đến hôn lễ; Thương nhân hôn lễ lo các công tác tổ chức hôn lễ, bao lì xì, pháo bông, kẹo mừng... Khi Hỉ Nương hô to: "Bái thiên địa", hai người cùng tổ đội tiến lên thực hiện lễ đại giao bái. Từ giây phút này, họ chính thức trở thành phu thê.

Cùng nhau cưỡi ngựa

Tiệc cưới tràn ngập lời chúc phúc, phong bao lì xì và đậm chất Võ lâm. Trong tiệc cưới, khách mời có thể tỷ võ kết giao bằng hữu. Nếu đôi uyên ương muốn biểu diễn võ nghệ, hãy tìm Hỉ Nương để chuyển sang chế độ chiến đấu. Cứ mỗi 5 phút, tất cả quan khách tham dự (bao gồm cả cô dâu, chú rể) sẽ nhận được điểm kinh nghiệm. Ngoài ra, quan khách còn nhận được kẹo mừng, sau khi ăn sẽ chuyển hóa điểm sức khỏe thành điểm kinh nghiệm. Trong thời gian tối đa 3 giờ sử dụng sân khấu, mọi người có thể "về trước" bất kỳ lúc nào bằng cách gặp Sứ giả hôn lễ rồi chọn "rời khỏi". Nếu muốn trở lại, bạn phải có thêm một thiệp mời nữa.

Song hành trên con đường hành hiệp

Từ khi kết nghĩa trăm năm, đôi vợ chồng bước vào cuộc sống mới và gắn bó bên nhau như hình với bóng. Những thuộc tính phu thê đặc biệt cũng bắt đầu xuất hiện, tiêu biểu là trị số đồng tâm (độ thiện cảm trước khi 2 người thành thân sẽ được đổi thành trị số đồng tâm). Trị số này liên quan đến chức năng hôn nhân và tự động giảm xuống từng ngày, đến một giới hạn nào đó thì cuộc hôn nhân sẽ chấm dứt. Vì vậy, muốn duy trì cuộc sống lứa đôi, phu thê phải nỗ lực không ngừng nhằm nâng cao trị số đồng tâm. Khi trị số này đạt đến một giới hạn nhất định, Xuất Hồn Quả - một vật phẩm có chức năng phu thê đặc biệt - sẽ phát huy tác dụng.

Kết giao hảo hữu

Xuất Hồn Quả có thể mua tại Ngự Các. Khi vợ (hoặc chồng) có một người rời mạng thì với việc sử dụng Xuất Hồn quả, linh hồn của người vợ (hoặc chồng) sẽ hóa thành quả cầu ngũ sắc theo sau người chồng (hoặc vợ) - người trên mạng - như hình với bóng. Khi người trên mạng đạt được điểm kinh nghiệm thì người kia cũng sẽ nhận được một số điểm nhất định. Điểm kinh nghiệm nhận được ở hình thức vật phẩm.

Kết thúc hôn nhân

Muốn chấm dứt hôn nhân, phu thê đến tìm Nguyệt Lão để xin ly dị. Ba hình thức ly hôn trong VLTK II bao gồm: ly hôn cưỡng chế, ly hôn thỏa thuận và đồng tình ly hôn. Ly hôn cưỡng chế: Một trong hai người muốn ly hôn có thể mua đơn xin ly dị tại Ngự Các rồi mang đến cho Nguyệt Lão, cuộc hôn nhân xem như chấm dứt. Ly hôn thỏa thuận: Cả hai đều muốn ly hôn có thể lập tổ đội đến gặp Nguyệt Lão, chọn "ra riêng"; 7 ngày sau lại đến gặp Nguyệt Lão chọn "ly hôn", xem như chính thức ly hôn. Đồng tình ly hôn: Khi hai người không thể hàn gắn, điểm số đồng tâm thấp hơn 50, có thể lập tổ đội, đến gặp Nguyệt Lão rồi chọn "ly hôn".

T.M

Tình yêu là xuất phát điểm đi đến hôn nhân

ANACAPRI
THE DREAM

ANACAPRI: THE DREAM	
PHÁT HÀNH	Got Game Entertainment
PHÁT TRIỂN	S&G Software
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	23/10/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 7GB; Windows XP

Ở phiên bản đầu tiên A Quiet Weekend in Capri, bạn đã thấy vẻ đẹp của hòn đảo Capri được mô tả bằng những bức ảnh chụp thật. Và phần tiếp theo Anacapri: The Dream tiếp tục sử dụng những bức ảnh về phần còn lại của Capri. Bạn sẽ tiếp tục khám phá sự đa dạng của thực vật, cây cối, mức độ hư hại trong tòa lâu đài, vườn và cả những nơi như Blue Grottos và Green Grottos.

CỐT TRUYỆN VÀ NHÂN VẬT MỚI

Câu chuyện mở đầu với 1 trong 2 người: Nico - một điều tra viên nổi tiếng với những kiến thức tinh thông về văn minh cổ đại, hay tiến sĩ Fredi, nhà khoa học đang nghiên cứu sự liên quan giữa những giấc mơ và tâm trạng của con người. Bạn sẽ trải qua hầu hết thời gian để khám phá sự lung linh huyền ảo trên những con đường mòn, đồng thời tìm những manh mối để tiếp tục tiến trình trong game.

Vẻ đẹp trên hòn đảo không thể ngắm nhìn hết ngay từ đầu. Không giống như A Quiet Weekend in Capri, bạn không thể đi tới mọi nơi bằng đôi chân của bạn, bạn sẽ phải đi xe buýt trong các khu vực mặc định cho phép trước khi bạn "mở khóa" các địa điểm mới. Để có thể sử dụng xe buýt trong quá trình di chuyển, bạn phải có tiền mua vé. Sau khi đi thăm các địa danh đó, lúc này bạn đã có thể lựa chọn lại vị trí đó bằng cách dùng lại vé hay mở bản đồ và đi thẳng tới nơi đó. Bên cạnh xe buýt, bạn cũng có thể đi tàu hoặc sử dụng cáp treo.

Bên cạnh đó, bạn còn gặp gỡ với nhiều nhân vật trong game - những sinh vật chỉ có trong tưởng tượng, truyền thuyết, xuất hiện và nói chuyện với bạn. Một trong những nội dung được phát triển cốt truyện của game liên quan tới việc tìm ra khoáng sản Opxidian có trong đá vỏ chai, nó có thể trao tặng những quyền lực vô hạn cho

CẢNH QUAN ĐẸP TẠI ĐẢO CAPRI ĐÃ MỘT LẦN NỮA KHIẾN CHÚNG TA PHẢI QUAY TRỞ LẠI PHIÊU LƯU, VỚI CỐT TRUYỆN MỚI, NHỮNG ĐỊA DANH MỚI.....

ai sử hữu nó, tuy nhiên nó cũng mang lại những điều bất hạnh khác. Đa số người bạn gặp trong game đều thân thiết, và bạn sẽ phải quyết định ai có thể tin tưởng được.

CÂU ĐỐ CỰC HAY

Có khá nhiều câu đố với sự đa dạng và đặc trưng riêng trong Anacapri: The Dream. Một trong số câu đố đó yêu cầu bạn phải chạy đi chạy lại thiết lập thế nào đó để chiếc máy gọi xe buýt hay máy bán vé xe buýt tự động hoạt động trở lại. Game bắt buộc bạn phải làm việc này vì trước khi bạn có thể sử dụng xe buýt đi lại, khu vực bạn có thể đi lại rất hẹp do bị giới hạn.

Rất nhiều câu đố đòi hỏi bạn phải có những hành động nhanh. Các vật dụng sẽ không xuất hiện hay có khả năng sử dụng cho đến khi bạn nói chuyện với ai đó, hay đi vào khu vực phù hợp, đồng thời kiểm tra đúng trình tự, thì mới có thể kích hoạt tính năng của chúng. Các vật thể khi được phát hiện sẽ phát sáng gây sự chú ý đối với bạn, bởi sẽ rất khó xác định chúng ở đâu trong một môi trường rộng lớn và đầy những vật thể khác. Việc điều chỉnh đi lại thế nào, đến đâu, sử dụng các món đồ cũng là một thách thức không nhỏ đối với người chơi.

Độ khó của các câu đố cũng từng bước tăng cao. Thường có những câu đố đòi hỏi bạn phải có năng khiếu nghệ thuật hay có trí nhớ tốt, rồi đưa ra điều kiện bạn phải giành chiến thắng trong trò chơi bài - Scopa, cho đến chuyện ngồi ráp lại một bức tranh bị xé nát. Hầu hết các câu đố đều yêu cầu bạn phải quan sát cẩn thận từng chi tiết trước khi giải quyết vấn đề. Này nhé, để làm ra Limoncello, câu đố yêu cầu bạn phải nhớ ra nơi bạn đã nhìn thấy công thức, thành phần pha chế, tìm cách học và làm ra nó. Thật may mắn là không có câu đố nào giới hạn thời gian thực hiện, nên bạn hãy yên tâm từ từ mà... tìm hiểu kỹ.

CHUYẾN DU LỊCH ẢO

Với lối chơi chỉ - trỏ đơn giản, bạn cần mất chút thời gian làm quen với việc di chuyển trong Anacapri: The Dream bởi vì các thao tác này khá dễ, không như các game phiêu lưu khác. Nhưng về cơ bản vẫn giống các game khác khi cần sử dụng chuột để di chuyển giữa các cảnh. Trong khi chơi game, các cuộc hội thoại với người (hay động vật) đều được thể hiện qua chữ. Bản đồ giúp bạn có thể di chuyển tức thời nơi bạn đã từng thăm, những nơi xuất hiện trên bản đồ.

Giống với A Quiet Weekend in Capri, Anacapri: The Dream thực sự

là một chuyến du lịch ảo (trong kiểu chơi khám phá – Exploration Mode) dành cho những ai muốn được tìm hiểu trước khi bắt đầu game phiêu lưu, hay những ai không muốn chơi game phiêu lưu mà chỉ đơn gian là để ngắm cảnh, thăm quan thuần túy. Trong chuyến đi, bạn sẽ đi khắp nơi, cùng một giọng nữ hướng dẫn viên du lịch giới thiệu những quang cảnh bạn đang thấy. Chức năng này có thể tắt, bật tùy biến. Âm nhạc sẽ bắt đầu tại những địa điểm chơi chính như Red Beard's Castle, Palazza a Mare, Walkway of the Forts, Villa San Michele, Marian Piccola và Grotto of Ferns (Grotta delle Felci). Đặc biệt nhất là Walkway of the Forts - một địa danh cực kỳ lãng mạn với con đường độc đạo trải dài theo những vườn hoa dại, mang đặc trưng Capri.

Có một vài nơi bạn không thể đi trong chuyến du lịch ảo này mà chỉ có thể thấy khi bạn chơi game. Chẳng hạn phần tầng dưới của pháo đài đã có tường bao quanh và không thể lên đó được. Thực ra những nơi mà bạn không thể đi trong game vốn không có thật trong thế giới thực. Các phương tiện như buýt, thuyền cũng không thể sử dụng, nhưng bạn có thể đi cáp treo.

CẢNH ĐẸP, ÂM THANH TỐT

Hình ảnh trong Anacapri: The Dream chủ yếu dựa vào những bức ảnh và hầu hết đều là những quang cảnh đẹp đẽ của Capri. Có 3 độ phân giải cho bạn lựa chọn: 1024x768, 1280x800 hay 1440x900. Trong đó có những bức ảnh chụp toàn cảnh rộng lớn hiển thị trên màn hình của bạn. Đôi lúc bạn cần di chuyển sang bên trái hoặc bên phải bức ảnh để có thể ngắm nhìn hết mọi thứ. Hoặc chọn đúp chuột để trượt theo tốc độ mà bạn có đủ thời gian ung dung kiểm tra mọi thứ trên màn hình.

Việc sử dụng những ảnh có màn hình rộng thường được tìm thấy ở những nơi có khung cảnh nhìn xa, thể hiện sự ấn tượng, giống như việc tìm kiếm hướng ra phía biển, nhìn từ trên đỉnh núi. Ví dụ những bức ảnh thể hiện dãy núi đá Faraglionni, có ấn tượng rất mạnh trong các khung cảnh của game. Một vài cảnh trong game có chuyển động, giống như nước chảy, ánh đèn chớp của các cửa hàng. Các nhân vật bạn gặp trong game đều không chuyển động, họ mang tính miêu tả trong ảnh hay chỉ là một seri ảnh tạo chuyển động khi họ nói.

Âm thanh rất tốt. Phần nhạc nền kết hợp tiếng nước chảy róc rách với tiếng gió, tiếng chim hót, đôi khi còn có tiếng chó sủa, mèo kêu, tiếng kim đồng hồ... Tất cả đều phụ thuộc vào vị trí bạn đang đứng, đồng thời âm thanh "dính" với chuyển động mỗi khi bạn sử dụng các vật dụng trong thanh chứa đồ, nhưng được chơi điểm xuyết, không hết thời gian. Nó dường như lướt qua nhanh khi bạn vào các địa điểm và thường chơi đến hết bài trước khi bạn đi tới khu vực đó. Phần nhạc cũng thể hiện được những yếu tố cảnh báo, hoặc biểu lộ tính chất thanh bình, thể hiện cảm xúc mãnh liệt phụ thuộc vào tình huống. Đôi khi âm thanh chưa được mong muốn như ở những hang gần khu vực Blue Grottos, bạn sẽ nghe được những âm thanh cảnh báo, như muốn bảo bạn tránh xa, hơn là tạo cảm giác thúc giục bạn khám phá bí mật.

MỘT TOUR THÚ VỊ

Nếu bạn thích chơi A Quiet Weekend in Capri thì bạn cũng sẽ thích Anacapri: The Dream. Đây là game không mang tính bạo lực, thể hiện được một trong những địa danh đẹp nhất trên thế giới. Bạn thích thư giãn hay du lịch? Hãy lựa chọn ngay Anacapri cho chuyến phiêu lưu của mình.

TRUNG NGUYỄN

MỘT SỐ "BÍ MẬT" Ở CAPRI

FARAGLIONI: là 3 tảng đá lớn, nằm ở vùng ven biển, được tạo ra do sự ăn mòn của nước biển và thời gian. Tảng đầu tiên nằm trên vùng đất có tên Stella. Tảng thứ hai có tên Faraglione di Mezzo, được mạch biển chia rẽ với tảng đá đầu tiên. Tảng thứ ba nằm ở đầu của mạch biển có tên Faraglione di Fuori hay Scopolo.

CAPRI: là hòn đảo đá vôi với dãy núi nằm bên bán đảo Sorrentine. Phần bờ biển có những vách đá hướng ra biển, cùng với rất nhiều hang động được bao bọc bởi các dải đá ngầm. Capri có số lượng thực vật phong phú, với trên 850 chủng loại. Trên đảo có rất nhiều loài chim di trú, cùng loài thằn lằn Faraglioni sống ở vùng vách đá.

SCOPA: là trò chơi bài của người Italia, bộ bài gồm 40 quân. Trò chơi được chơi bởi 2 người hay 2 đội, mỗi đội 2 người, cũng được chơi với 3, 4 hoặc 6 người chơi lẻ.

LIMONCELLO: là loại rượu chanh được sản xuất ở miền nam nước Ý. Rượu chanh được làm từ vỏ chanh, rượu cồn, nước và đường. Rượu có màu vàng tươi, có vị ngọt, hương vị chanh nhưng lại không chua. Limoncello di Capri là rượu chanh vùng Capri, có những đặc trưng về hương vị, vị ngon, sắc màu đẹp mang tính sáng tạo và truyền thống của đảo.

BLUE GROTTO: là hang ngầm dưới nước nằm bên cạnh đảo Capri. Hang có phần chính nằm ngầm dưới biển, các hang khác đều hướng lên đảo. Các vị hoàng đế La Mã xưa đều chọn Blue Grotto làm bãi tắm riêng. Đi sâu trong hang phía ngập nước, ở đó mặt nước ánh lên ánh sáng xanh nước biển rất đẹp, đây cũng chính là tên gọi cho hang.

GREEN GROTTO CAVES: là một trong những hang nổi tiếng nhất thế giới với những ấn tượng về vẻ đẹp cũng như những rắc rối như mê cung của hang.

ƯU

- Cảnh đẹp, âm thanh tốt
- Cách chơi thú vị

KHUYẾT

- Cảnh chơi tĩnh không phù hợp với người ưa thích hoạt động
- Ít cảnh chuyển động

CRYSIS
HIỂM HỌA KHÔNG GIAN

KHÔNG MẤY NGƯỜI BIẾT NHÂN LOẠI ĐANG BÊN BỜ VỰC CỦA SỰ DIỆT VONG BỞI SINH VẬT NGOÀI TRÁI ĐẤT. NOMAD, MỘT THÀNH VIÊN CỦA ĐỘI BIỆT KÍCH LÀ MỘT TRONG SỐ ÍT NGƯỜI ĐƯỢC BIẾT BÍ MẬT NÀY. BẰNG SỰ KHÔN NGOAN VÀ KHÉO LÉO, NGƯỜI CHƠI PHẢI ĐIỀU KHIỂN NOMAD ÂM THẦM HOÀN THÀNH NHIỆM VỤ GIẢI CỨU THẾ GIỚI SẮP BỊ DIỆT VONG BỞI SINH VẬT NGOÀI TRÁI ĐẤT.

CHIẾN BINH TƯƠNG LAI

Câu chuyện bắt đầu vào năm 2019, khi nhóm khoa học gia của Mỹ khám phá ra điều gì đó bất thường ở hòn đảo nhỏ thuộc biển Nam Hải Trung Hoa (South China Sea). Tuy nhiên, mọi liên lạc với nhóm khoa học gia này bị cắt đứt vì ngay lập tức, quân đội Triều Tiên đã đổ bộ vào hòn đảo và phong tỏa khu vực này. Một nhóm tinh nhuệ nhất của lực lượng Delta Force Operators (DFO) đã được cử đến đây để tìm hiểu tình hình. Trong vai Nomad, một thành viên của đội biệt kích DFO, người chơi sẽ phải tham gia vào chiến dịch, theo mệnh lệnh để từng bước khám phá những bí mật khủng khiếp.

Crysis khởi đầu khá hoành tráng bằng màn đổ bộ xuống hòn đảo bí mật. Cả đội biệt kích DFO được vận chuyển bằng máy bay, nhảy dù xuống hòn đảo một cách bí mật vào ban đêm. Thật không may, Nomad lại đáp quá xa điểm tập kết, bắt buộc anh ta phải di chuyển đến điểm tập kết của cả đội nhờ bản đồ định vị bằng vệ tinh. Sự cố này tỏ ra là một cơ hội tốt để người chơi có dịp làm quen với cách điều khiển Nomad, đặc biệt là cách vận hành bộ quân phục đặc biệt (Nano Suit). Hình dáng bên ngoài của bộ đồ rất bắt mắt và "ngầu", nó ôm sát người và các bó cơ bắp hỗ trợ nổi cuồn cuộn khiến người

CRYSIS	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Crytek
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2007
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,8GHz/ Athlon 2800+; RAM 1GB; VGA NVIDIA 6800 GT 256 MB/ ATI 9800 Pro; HDD 12GB; Windows XP/ Vista; 2 DVD
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Intel Dual-core 2,2GHz/ Athlon 3200+; RAM 2GB; VGA Nvidia 7800GTX/ ATI X1800XT

mặc bộ đồ này nhìn chẳng khác gì chàng người nhện cả! Một khi đã sở hữu bộ quân phục này, người chơi mới biết hết khả năng mạnh mẽ của nó. Chỉ cần bấm phím "C" để truy cập bảng điều khiển chính của bộ đồ, người chơi sẽ thấy 5 biểu tượng tiêu biểu cho 5 tính năng đặc biệt. Lần lượt từ trái sang phải, các tính năng đó là tăng tối đa phòng vệ (Maximum Armor), tăng tối đa tốc độ (Maximum Speed), tăng tối đa sức mạnh (Maximum Strength) và tính năng tàng hình (Cloak), tính năng cuối trong bảng điều khiển dành cho vũ khí. Tuy nhiên, cái gì cũng có giới hạn của nó, bộ đồ chỉ có một mức năng lượng hạn chế khi sử dụng liên tục nhưng có thể hồi phục từ từ, vì thế bắt buộc người chơi chỉ có thể sử dụng chúng vào những lúc thật sự cần thiết.

Đa dạng vũ khí

Điểm tuyệt vời của Crysis chính là hệ thống vũ khí. Mặc nhiên, người chơi được trang bị SCAR, một loại súng máy tầm trung có thể chuyển đổi giữa 2 chế độ bắn từng viên hay tự động bằng phím "X". Ngoài ra, khi bấm phím "V", người chơi có thể tùy chọn thêm, bớt các phụ kiện lắp thêm cho cây súng của mình. Chẳng hạn, người chơi có thể tuỳ chọn lắp thêm bộ ngắm bắn, ống hãm thanh, hay ống phóng thuốc mê vào súng... Phải nói, hệ thống vũ khí của Crysis khiến người chơi phải mê ly vì nó đáp ứng đầy đủ nhu cầu sử dụng của người chơi. Nếu đánh cận chiến, người chơi có thể sử dụng loại tiểu liên tự động MPX8, còn ở tầm trung là các loại súng máy như SCAR và FY71, nhưng nếu cần công phá thì đã có súng Shotgun, ở cự ly xa thì súng bắn tỉa DSG1 là "vô đối"! Đối với các mục tiêu trên không thì XM102, súng bắn tên lửa vác vai tự tìm mục tiêu là thích hợp nhất. Bên cạnh đó, Crysis còn trang bị các loại vũ khí khác nhưng ít khi được sử dụng hơn như: đại liên, lựu đạn, lựu đạn khói, mìn C4, mìn chống tăng...

Các loại xe, thiết giáp quân sự trong Crysis cũng hấp dẫn không kém. Xuyên suốt game người chơi có cơ hội điều khiển và sử dụng rất nhiều loại xe khác nhau, hầu hết các xe đều có thể tăng tốc bằng phím "Shift". Thông dụng nhất là loại xe thông thường có lắp thêm súng đại liên phía trên gọi là Bulldog, với loại xe này đối thủ phải có ít nhất 2 người mới có thể chiến đấu được nhưng khi rơi vào tay người hùng Nomad thì chỉ cần 1 mình anh ta là có thể vừa lái vừa "xả" đạn vào đối phương. Tương ứng, dưới nước người chơi thường gặp nhất là loại canô tuần dương, đây là loại canô phao rất nhẹ và di chuyển khá nhanh, đằng trước canô cũng có trang bị súng đại liên hỏa lực mạnh. Ngoài ra, Crysis còn có rất nhiều loại tăng - thiết giáp và máy bay khác nhau như: M5A2 Atlas, Heavy Gauss Tank, T-108 Light Tank, T-109 TAC Tank, WZ-19 Attack Helicopter... trong quá trình chơi, ít nhất bạn sẽ được một lần lái các loại xe tăng và máy bay lên thẳng này.

Nhiệm vụ thách thức

Với cốt truyện lôi cuốn, game đã khiến người chơi bị hấp dẫn một cách say mê. Tuy Crysis chỉ có 11 màn nhưng để hoàn thành 1 màn chơi quá ư rộng lớn của game, ít nhất người chơi cũng phải tốn khá nhiều thời gian. Màn đầu tiên với tên gọi "Contact" chủ yếu để người chơi làm quen với game nên các nhiệm vụ chính cũng không mấy khó khăn như: tìm và sửa chữa hệ thống định vị toàn cầu, di chuyển từ điểm A đến điểm B, trên đường đi dọn dẹp các trạm canh, toán tuần tiễu của đối thủ... Nhưng càng về sau các nhiệm vụ càng nặng nề và nguy hiểm hơn, ở các màn Recovery, Relic và Assault người chơi hầu như vào vai "ram-bô", phải càn quét hết căn cứ này đến địa điểm khác trên hòn đảo, để truy tìm tung tích các nhà khoa học. Màn Onslaught lại cho người chơi

Ưu:
- Hình ảnh đẹp, âm thanh nổi, các hiệu ứng hình ảnh đẹp mắt và sống động.
- Cốt truyện ly kỳ, hấp dẫn.

Khuyết:
- Vẫn còn một số lỗi nhỏ như đi xuyên tường.

trải nghiệm khác khi tự mình lái chiến xa xông pha vào trận địa tăng thật hoành tráng và khốc liệt.

Nếu màn Awakening cho người chơi cảm nhận rõ rệt về sự hiện diện phi thuyền của người ngoài hành tinh trên hòn đảo, thì màn Core lại là thách thức khó chịu của Crysis khi bắt buộc người chơi phải tìm lối thoát từ trong phi thuyền không gian. Người chơi phải trôi dạt trong môi trường không trọng lượng, xung quanh là vô số ống hình tròn. Có thể nói Core không chỉ gây khó chịu mà còn tạo cho người chơi cảm giác lạc lõng, hoang mang trong một môi trường lạ lẫm, khiến nhiều lúc bạn nghĩ sẽ không bao giờ vượt qua được thử thách này. Màn cuối cùng của Crysis là Reckoning, nơi người chơi phải một mình đối phó với hầu hết các loại quái vật đã từng hiện diện trong game và quan trọng nhất là cuộc gặp mặt sống còn với con trùm cuối đó chính là một chiếc phi thuyền to "vật vã" được trang bị toàn vũ khí hạng nặng và có tấm chắn bảo vệ (Shield) hầu như không thể xuyên thủng.

ĐỐI THỦ KHÓ "CHƠI"

AI của game khá hoàn hảo, đối thủ máy tỏ ra khá chủ động trong các tình huống tấn công cũng như phòng thủ. Chúng biết cách tận dụng lợi thế hơn người nên ít khi nào người chơi có thể bắt gặp từng tên lính đi lang thang riêng lẻ. Một khi bị đánh động bởi tiếng súng, chúng biết cách tản ra tìm chỗ nấp và bắn trả người chơi một cách khôn khéo. Chiến thuật đánh du kích của người chơi cũng vì thế gặp khó khăn hơn rất nhiều và nếu không có bộ quân phục đặc biệt thì chắc chắn bạn sẽ phải chơi lại rất nhiều lần. Nếu một toán lính đang đi tuần đột nhiên bị bắn tỉa thì chúng biết cách tản ra và tìm chỗ nấp và luôn di chuyển. Mục chơi mạng của Crysis cũng rất đa dạng khi hỗ trợ người chơi cả 2 loại hình: chơi qua mạng LAN hoặc Internet từ 2 đến 32 người cùng lúc.

ĐẸP NGỠ NGÀNG

Có thể nói ngay từ màn đầu tiên, người chơi đã thấy rõ sức mạnh đồ hoạ tuyệt vời của Crysis với các cảnh núi non hùng vỹ trải dài ngút ngàn khỏi tầm mắt, phía trên là những đám mây trắng lững lờ trôi trên nền trời xanh thẫm. Các bờ cát trắng trải dài với những đợt sóng nhấp nhô đập vào các mỏm đá tạo nên bọt biển trắng toát... tất cả hợp thành một bức tranh tuyệt đẹp đã lột tả chân thực được cảnh đẹp của hòn đảo miền nhiệt đới xanh tươi. Game được chia làm hai phần cảnh quan riêng biệt, đầu game là cảnh tươi đẹp của hòn đảo nhiệt đới nhưng nửa sau của game cũng trên hòn đảo đó lại là cảnh giá lạnh của băng tuyết phủ kín. Sự khác biệt trước và sau của cùng một địa điểm đã đem lại cho người chơi những cảm nhận rất sâu sắc. Các hiệu ứng ánh sáng, khói lửa trong game được xây dựng rất công phu và chân thực đến mức làm cho người chơi có cảm giác sợ trượt ngã khi đi trên sàn tàu bóng loáng, trơn trợt vì nước biển, hay cảm thấy lạnh lẽo, khô khan khi nấp quan sát đối thủ mà từng bông tuyết rơi trước mặt... Chỉ một vài dòng thật khó lòng miêu tả hết nét đẹp của Crysis chỉ có đích thân hòa nhập vào game, bạn mới có cơ hội thưởng thức những khung hình không thể có ở bất kỳ game nào khác.

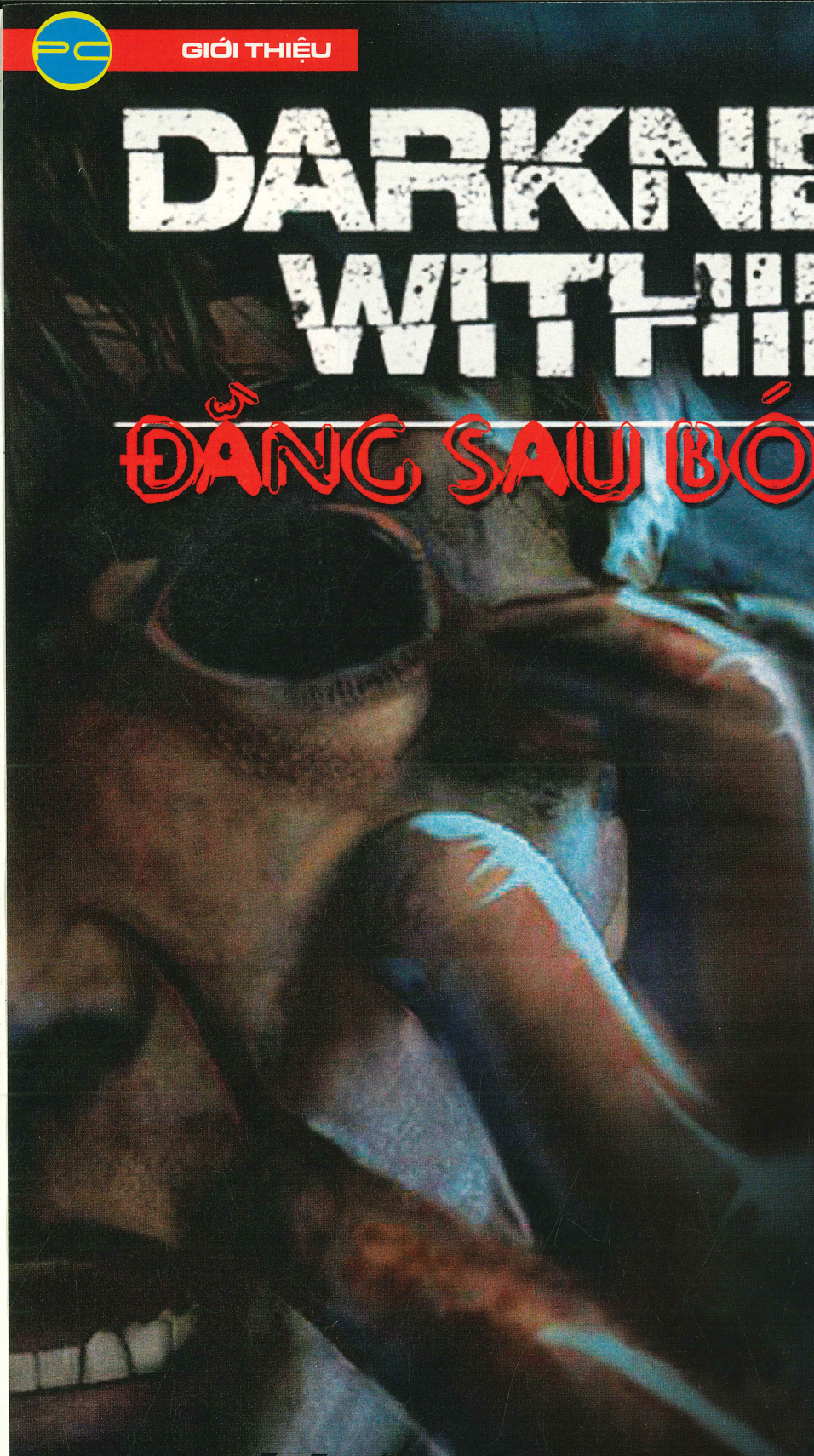
KẾT

Crysis kết thúc bằng một cảnh rất hoành tráng và ấn tượng khi Nomad bước lên máy bay, bỏ lại sau lưng chiếc tàu hàng không mẫu hạm và phi thuyền của người ngoài hành tinh đang cùng chìm xuống biển sâu. Lúc này Nomad và các nhà khoa học đã biết được cách tiêu diệt người ngoài hành tinh. Và chiếc máy bay bay vút về phía hòn đảo với lời hứa hẹn để lại của Nomad là sẽ tiêu diệt hết những quái vật này. Như vậy những fan của dòng game Far Cry, Crysis lại có hy vọng sẽ có dịp làm người hùng trong những game hành động thuộc loại "đỉnh" nhất của hệ máy PC trong thời gian sắp tới. Hãy tận hưởng cảm giác chiến thắng vừa qua và hãy chờ đợi phần tiếp theo của hãng Crytek nhé bạn!

THANH BÌNH

DARKNESS WITHIN

ĐẰNG SAU BÓNG TỐI



DARKNESS WITHIN IN PURSUIT OF LOATH NOLDER	
PHÁT HÀNH	Lighthouse Interactive
PHÁT TRIỂN	Zoeptrope Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu – Kinh dị
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2007
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	P4 1GHz, RAM 256MB, VGA 128MB, HDD 1GB, Windows 2000/XP/Vista, CD

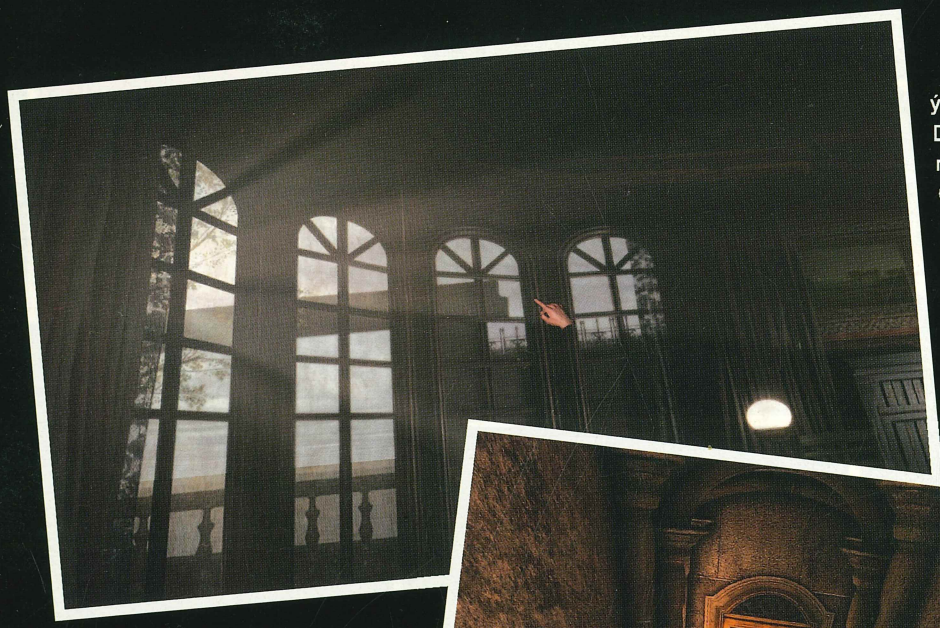
Bạn phải cố gắng thức giấc, bởi giấc ngủ chỉ mang đến cho bạn những cơn ác mộng? Bạn do dự khi mở cánh cửa bởi vì bạn biết đằng sau nó ẩn chứa những điều khủng khiếp? Hay bạn không còn đủ tỉnh táo, bởi bạn nhìn thấy những điều tưởng như không thể xung quanh bạn?

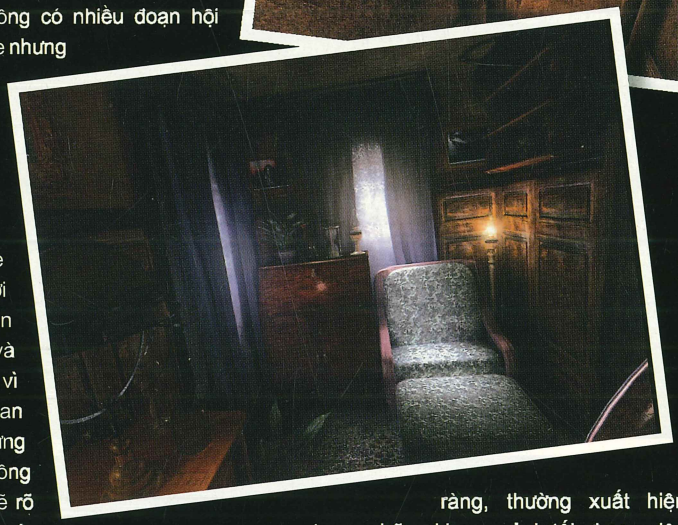
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder (DWLN) là phần đầu tiên trong sêri 3 phần của trò chơi phiêu lưu Darkness Within, tác phẩm được thừa hưởng tinh thần sáng tạo "mang tính chất gây sợ hãi" của nhà văn Howard Phillips Lovecraft. Ở phần đầu tiên này, game tập trung trong một thị trấn bé nhỏ Wellsmoth, với rất nhiều bí ẩn nằm sâu trong bóng tối. Lúc này, thám tử Howard E. Loreid đang ở trong tình thế khó xử: vừa trở về sau 5 năm du lịch nước ngoài, người bạn Loath Nolder bỗng trở thành nghi phạm của một vụ sát nhân.

ÁP LỰC TỪ ĐÊM TỐI

DWLN sử dụng góc nhìn người thứ nhất, với cách chơi truyền thống chỉ - trỏ. Người chơi sẽ phải xới tung khu biệt thự Victorian ảm đạm, khám phá bí ẩn đằng sau những cánh cửa bị khoá, những căn phòng bí mật và những hành lang dẫn xuống khu hầm ẩm thấp ngột ngạt, len lỏi vào khu vực nghĩa trang... Đồng thời, bạn cũng có thể xâm nhập vào thế giới của những giấc mơ, những cơn ác mộng. Việc đó xảy ra dễ dàng, liên tục đến nỗi phải đặt ra câu hỏi: đâu là thật, đâu là ảo mộng?

Điểm đầu tiên trong game giúp bạn trải nghiệm phiêu lưu với các tác động lên yếu tố tinh thần, đó chính là âm thanh. Phải nói là âm thanh xung quanh rất thực và rất hiệu quả, với nhiều hiệu ứng âm thanh như





tiếng tích tắc của đồng hồ, tiếng quạ kêu, tiếng cửa kêu cót két, những tiếng động khó hiểu, tiếng chó hú... Bạn còn được nghe tiếng trống xưa, những giai điệu nhạc chuyển động bên cạnh những điều bí ẩn đang quanh quẩn trong bóng tối. Mặc dù không có nhiều đoạn hội thoại trong game nhưng DWLN vẫn làm trau chuốt chúng. Bạn có thể lựa chọn để nhảy qua các đoạn hội thoại, hay có thể nghe lại chúng. Lời khuyên là bạn nên nghe kĩ và nghe lại chúng vì điều này rất quan trọng bởi những manh mối, thông tin cốt truyện sẽ rõ ràng hơn trong các cuộc nói chuyện kiểu này.

Một điểm đáng chú ý đó là game thể hiện thêm yếu tố "suy nghĩ của Howard" dưới dạng chữ, không có âm thanh, một cách thể hiện tốt bên cạnh phần âm thanh đi kèm. Điểm thứ hai cần chú ý là việc đọc. Có rất nhiều thứ để bạn đọc trong game từ nhật ký, tài liệu, báo chí, thư từ, thơ... Điều này là để củng cố cốt truyện, tìm kiếm thêm manh mối về tên sát nhân và sự biến mất của Loath Nolder. Nội dung cùng cách viết trong đó cũng rất đa dạng; nhật ký của Nolder thì có ý miêu tả tỉ mỉ, pha trộn sự bất an, sợ hãi. Vần trong các đoạn thơ tuy không trau chuốt, không gọn nhưng vẫn có giai điệu đặc trưng.

DWLN không tập trung miêu tả hình dáng nhân vật, các nhân vật điều không rõ ràng, thường xuất hiện trong những khung cảnh tối, được miêu tả ngắn gọn.

PHÙ HỢP VỚI TẤT CẢ

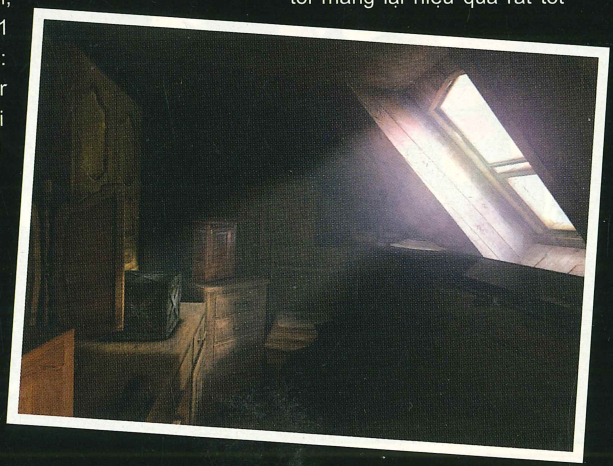
Ngay khi bắt đầu chơi, bạn có thể lựa chọn ngay 1 trong 3 mức độ thách thức: Standard, Detective và Senior Detective. Ở mức độ chơi Standard dễ nhất, sau khi tìm ra hết số lượng tài liệu, manh mối, manh mối ẩn, bí mật trong game, bạn sẽ mất khoảng 20 tiếng chơi. Hai mức độ còn lại chỉ phù hợp với những ai cẩn thận quan sát tất cả mọi thứ, và không gặp vấn đề trong việc giải quyết câu đố.

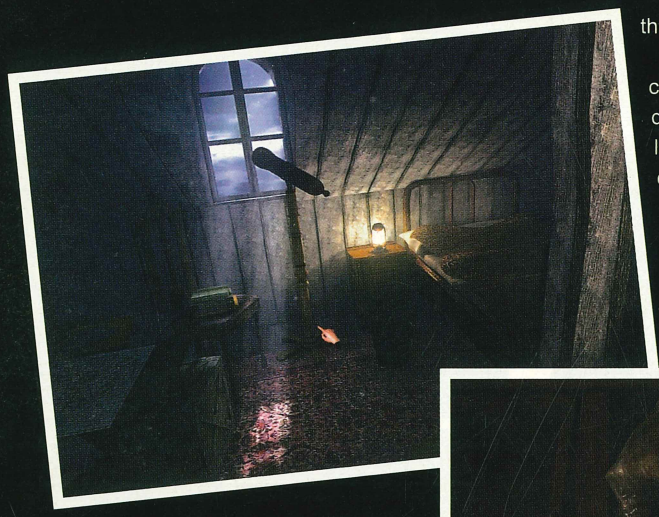
Bạn cũng có thể lựa chọn việc gợi ý giải đố, bật chức năng Automatic Document Research (dùng để giúp người chơi dễ dàng tìm kiếm tài liệu), Clue Counts (giúp thiết lập số lượng manh mối từ những văn bản) và Hints (để gợi ý). Trong quá trình chơi, bạn cũng có thể thay đổi mức độ khó của game, bật tắt các chức năng khác nhau. Với sự dễ dàng tiện lợi, DWLN thu hút đông đảo người chơi, cả người mới lẫn cao thủ trong thể loại game phiêu lưu.

Giao diện của DWLN sử dụng chuột để lướt, quay tròn 360 độ với cảnh vật. Game cũng cho phép bạn tinh chỉnh điều này, bạn có thể dùng chuột lướt qua tất cả các góc trong khung cảnh rộng hay cố định chuột trên màn hình còn cảnh vật sẽ di chuyển. Đây là một điểm khá mới lạ so với cách chơi của các game bây giờ. Có thể bạn chỉ vướng một chút rắc rối nhỏ khi học cách điều khiển chuột. Ngoài ra, thanh chứa đồ được khởi động bằng chuột phải, đồng thời có sự hỗ trợ của kính lúp cho phép nhìn vật ở cự ly gần. Khi xoay chuyển vật thể, cùng biểu tượng Brain sẽ diễn tả được suy nghĩ của Howard.

TIA SÁNG TRONG MÀN ĐÊM

Bối cảnh của DWLN được xây dựng trên các gam màu tối, thể hiện tính chất huyền bí, các chi tiết trong game cũng nổi bật được tính chất tò mò với những nội thất mang tính thời đại, những bức tranh vẽ trên tường, những họa tiết chạm khắc tinh xảo. Game sử dụng ánh sáng kết hợp bóng tối mang lại hiệu quả rất tốt





trong cách thể hiện như ánh trăng xuyên qua khe cửa sổ, soi rõ những hạt bụi đang bay trong không khí.

Khó có khoảng thời gian nào để thư giãn trong Darkness Within – 1 thế giới đêm tối với tất cả là màu đen, nơi mà bạn cũng khó có thể biết đó là đâu. Mắt sẽ dễ bị "mờ", nhưng thật may mắn nhà phát triển đã cải thiện với chức năng Gamma Correction. Với các mức chỉnh Medium, High và Very High để tăng cường độ sáng cho game. Ở mức High, cảnh vật hiện lên khá rõ.

Một điểm khá bất lợi là DWLN không cho bạn khám phá mọi nơi có trong game, đa số bối cảnh được thể hiện trong không gian nhỏ, người chơi có cảm giác chúng ta chỉ có thể cảm nhận sự rộng lớn bên ngoài qua những ô cửa sổ. Đặc điểm này mang đến một trải nghiệm lý thú khi bạn không thể đi ra bên ngoài.

Hệ thống câu đố của DWLN rất đa dạng, từ ghép đồ, lết nối lại các bằng chứng, biểu tượng bị tiêu huỷ cùng một vài thách thức liên quan tới cơ khí. Tất cả các câu đố đều có tính chất thư giãn, cung cấp thêm nội dung cho câu truyện. Sẽ không phải tìm kiếm, di chuột tỉ mỉ từng chỗ trên màn hình, bởi các manh mối, đồ vật đều dễ dàng được tìm ra bởi kích thước to và vị trí dễ nhìn.

Như đã đề cập phía trên, game mang tinh thần của H.P Lovecraft, cho phép đi vào bên trong suy nghĩ của Howard, nơi người chơi có thể khám phá những tư tưởng của Howard với những suy nghĩ và quang cảnh mà anh ta nhìn thấy. Những suy nghĩ này mang tính chất cá nhân, chưa thể hiện hết yếu tố cốt truyện, cách giải quyết vấn đề. Độ phức tạp của cốt truyện cũng là một câu đố thách thức người chơi. Các tình tiết đan xen cùng những yếu tố ngoại cảnh sẽ gây ảnh hưởng đến việc sắp xếp sự kiện trong cốt truyện. Mặc dù bạn đã đọc tất cả các bài trong nhật ký, thư từ, tài liệu 2,3 lần (để ý tới cả thời gian), tìm ra tất cả các bí mật đằng sau thị trấn kỳ lạ Wellsmoth thì việc dựng lại cốt truyện vẫn là một thách thức.

Và sau khi đã đồng hóa tất cả các yếu tố cốt truyện, bạn sẽ nhận ra câu truyện này chưa có hồi kết. Còn rất nhiều điều thắc mắc, những bức thư do ai gửi, tên và các sự kiện trong báo có ý nghĩa gì không? Có lẽ điều này sẽ trở nên rõ ràng hơn trong các phần tiếp theo.

ƯU
- Âm thanh tốt
- Thể hiện được yếu tố gây sợ hãi

KHUYẾT
- Nội dung chưa rõ ràng
- Không thể hiện rõ nhân vật

THÂM NHẬP BÓNG TỐI

Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder hoàn toàn phù hợp với người chơi muốn cảm nhận nỗi sợ tâm lý, nhưng lại không thích sử dụng tới hành động. Game cũng thích hợp cho những người thích điều tra, khám phá bí mật. Bạn còn chờ gì nữa nào?

NGỌC TÚ

TICK TOCK MODEL

2007 65NM --> 2008 45NM HIGH-K & LỘ TRÌNH SẢN PHẨM

Đầu năm 2007, Intel tung ra kiến trúc Intel® Core™ cho tất cả các sản phẩm bộ vi xử lý Intel dành cho máy để bàn, máy xách tay và máy chủ. Kiến trúc mới này giúp các bộ vi xử lý mới tăng sức mạnh lên 40% so với các bộ vi xử lý cũ dựa trên kiến trúc Intel® NetBurst® đồng thời giúp giảm điện năng tiêu thụ hơn 40%.

Tuy nhiên đến cuối năm 2007, Intel lại tiếp tục tung ra công nghệ mới 45nm High-K dựa trên kiến trúc Intel Core giúp tăng lượng bóng bán dẫn mà không ảnh hưởng đến hiệu năng hoạt động của bộ vi xử lý đó giúp tăng sức mạnh của nó lên một cách đáng kể.

Intel® Core™2 Quad Q6xxx 65nm, 1066 FSB 8 MB shared L2 cache	Core 2 Quad	**Intel® Core™2 Quad Q9xxx** 45nm, 1333 FSB 12 MB shared L2 cache
Intel® Core™2 Duo E6x50 65nm, 1333 FSB 4 MB shared L2 cache	Core 2 Duo	**Intel® Core™2 Duo E8xxx** 45nm, 1333 FSB 6 MB shared L2 cache
Intel® Core™2 Duo E4xxx 65nm, 800 FSB 2 MB shared L2 cache	Core 2 Duo	**Intel® Core™2 Duo E4xxx** 65nm 800 FSB 2 MB shared L2 cache
Intel® Pentium® Dual-Core E2xxx 65nm, 800 FSB 1 MB shared L2 cache	Pentium Dual-Core	**Intel® Pentium® Dual-Core E2xxx** 65nm, 800 FSB 1 MB shared L2 cache

MỘT SỐ ƯU ĐIỂM NỔI BẬT CỦA DÒNG INTEL 45NM SO VỚI DÒNG INTEL 65NM

+ Tăng dung lượng shared cache L2 thêm 50%

- Dòng Intel® Core™ 2 Quad 65nm có dung lượng shared cache L2 là 8MB thì khi chuyển sang công nghệ mới 45nm, dung lượng shared cache L2 được tăng lên thành 12MB.
- Dòng Intel® Core™ 2 Duo 65nm có dung lượng shared cache L2 là 4MB thì khi chuyển sang công nghệ mới 45nm, dung lượng
- shared cache L2 được tăng lên thành 6MB.

+ Các dòng lệnh SSE4

- Những bộ vi xử lý cũ chỉ có những dòng lệnh SSE2 và SSE3 thì việc có thêm những dòng lệnh SSE4 với công nghệ 45nm giúp tăng tốc xử lý các dữ liệu kỹ thuật số một cách đáng kể. Để thực hiện điều này người sử dụng cần phải kích hoạt (enable) tính năng này trong các trình ứng dụng có hỗ trợ sử dụng SSE4.
- Đối với các phần mềm chuyển đổi định dạng video/audio chuyên dụng như phần mềm Virtual Dub với DivX , người sử dụng sau khi cài đặt DivX Codec 6.7 thì phải nhấn Ctrl-P để kích hoạt SSE4 thì tốc độ xử lý sẽ tăng lên đến gần 60%. Ngoài ra, các phần mềm hiện nay có thể tận dụng được công nghệ 45nm với SSE4 còn phải kể đến là iTunes – một phần mềm ứng dụng chuyên dùng cho các sản phẩm như iPod hoặc iPhone, người sử dụng đã có thể tiết kiệm thời gian chuyển đổi định dạng file (convert) hơn 50% như từ 1 ngày xuống còn ½ ngày.
- Đối với những Game 3D như Crysis (hiện nay đang được mệnh danh là Sát thủ phần cứng) thì nó cũng giúp tăng tốc xử lý giúp giảm thời gian từ 90 giây xuống còn khoảng 65 giây khi chạy ứng dụng CPU benchmarks của chính Game Crysis.

NHỮNG KHÁC BIỆT VỀ MÃ SỐ CỦA CÁC DÒNG INTEL 45NM

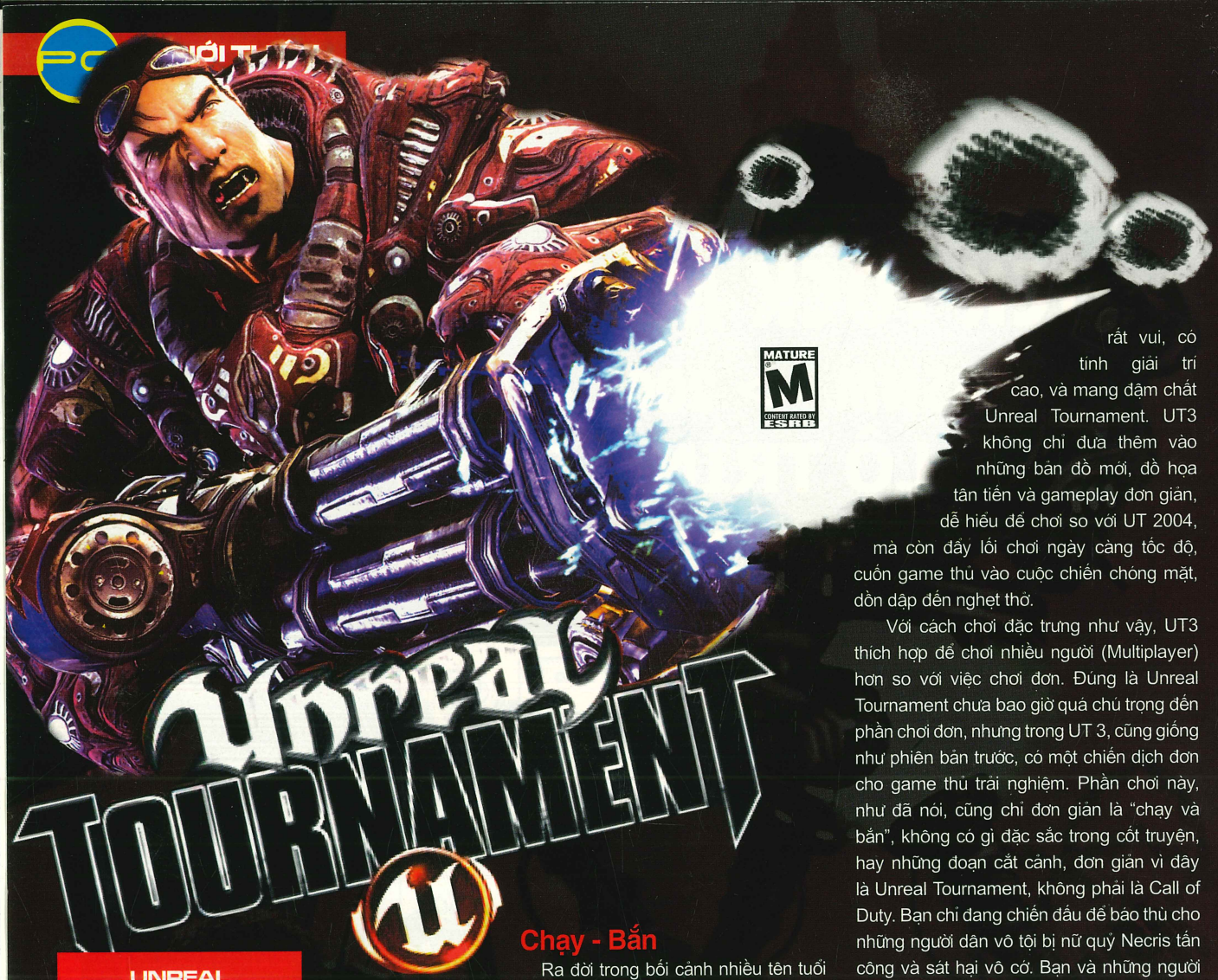
- Dòng Intel Core 2 Quad 65nm hiện nay có mã số là Q6xxx thì dòng Intel Core 2 Quad 45nm sẽ có mã số là Q9xxx
- Dòng Intel Core 2 Duo 65nm hiện nay có mã số là E6xxx thì dòng Intel Core 2 Duo 45nm sẽ có mã số là E8xxx

NHỮNG KHÁC BIỆT VỀ CÁC DÒNG CHIPSET MỚI 3 SERIES

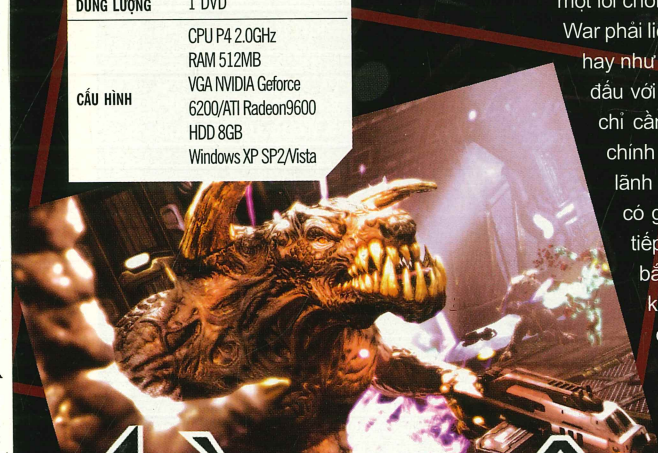
- Dòng cao cấp chipset Intel® 975X sẽ chuyển thành chipset Intel® X38 và dòng chipset Intel® P965 sẽ chuyển thành dòng chipset Intel® P35 – điểm đặc biệt là X38 và P35 có thể hỗ trợ được 2 chuẩn bộ nhớ là DDRII và DDRIII – ngoài ra, 2 loại chipset này đều hỗ trợ Overclocking – đây là điểm rất mới của bo mạch chủ Intel. Các Game thủ hiện giờ đã có thể Overclocking trên bo mạch chủ của Intel. Tuy nhiên việc cấu hình Overclocking là dành cho dân chuyên nghiệp – nếu không chuyên nghiệp, người sử dụng có thể làm hư các phần cứng liên quan và dĩ nhiên là sẽ không được bảo hành trong trường hợp này.
- Dòng chipset G965 sẽ chuyển thành G35 – G35 hỗ trợ Windows Vista với DirectX10. Các dòng G33 và G31 vẫn hỗ trợ Windows Vista với DirectX9.
- Tất cả các dòng chipset mới 3 series đều hỗ trợ các dòng bộ vi xử lý Intel 45nm, hỗ trợ FSB 1333 và hỗ trợ tương thích với DDRII hoặc DDRIII.

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://www.intel.com

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT
INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG



UNREAL TOURNAMENT3	
PHÁT HÀNH	Midway
PHÁT TRIỂN	Epic Games
THỂ LOẠI	Hành động bắn súng
NGÀY PHÁT HÀNH	19/11/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	CPU P4 2.0GHz RAM 512MB VGA NVIDIA Geforce 6200/ATI Radeon9600 HDD 8GB Windows XP SP2/Vista



LÀN TÊN MŨI ĐẠN

Chạy - Bắn

Ra đời trong bối cảnh nhiều tên tuổi lớn của thể loại bắn súng FPS như Call of Duty 4, Half-Life 2: The Orange Box hay Crysis xuất hiện nhưng Unreal Tournament 3 (UT3) vẫn có những nét "cứu cánh" riêng để không bị những cơn sóng dữ ấy nhấn chìm.

Tương tự phiên bản Unreal Tournament 2004 (UT 2004) ra mắt cách đây đã 3 năm, UT3 nhanh chóng gây ấn tượng mạnh bằng một lối chơi đầy tốc độ. Không như Gears of War phải liên tục nấp, rồi bắn, lại nấp và bắn; hay như Call of Duty 4 phải phối hợp chiến đấu với các đồng đội; thì trong UT3, bạn chỉ cần vừa chạy vừa bắn thật nhanh, chính xác vào đối phương và cũng... lãnh đạn từ đối phương. Nhưng chẳng có gì phải lo, bởi người chơi sẽ được tiếp tục hiện ra ngay gần đó, và lại bắt đầu cuộc chạy "việt dã" cùng với khẩu súng không ngừng nhả đạn của mình. Điều này có vẻ hơi khác lạ so với xu hướng của các game bắn súng hiện nay, nhưng UT3 rất vui, có tính giải trí cao, và mang đậm chất Unreal Tournament. UT3 không chỉ đưa thêm vào những bản đồ mới, đồ họa tân tiến và gameplay đơn giản, dễ hiểu để chơi so với UT 2004, mà còn đẩy lối chơi ngày càng tốc độ, cuốn game thủ vào cuộc chiến chóng mặt, dồn dập đến nghẹt thở.

Với cách chơi đặc trưng như vậy, UT3 thích hợp để chơi nhiều người (Multiplayer) hơn so với việc chơi đơn. Đúng là Unreal Tournament chưa bao giờ quá chú trọng đến phần chơi đơn, nhưng trong UT 3, cũng giống như phiên bản trước, có một chiến dịch đơn cho game thủ trải nghiệm. Phần chơi này, như đã nói, cũng chỉ đơn giản là "chạy và bắn", không có gì đặc sắc trong cốt truyện, hay những đoạn cắt cảnh, đơn giản vì đây là Unreal Tournament, không phải là Call of Duty. Bạn chỉ đang chiến đấu để báo thù cho những người dân vô tội bị nữ quỷ Necris tấn công và sát hại vô cớ. Bạn và những người còn sống sót tập hợp lại để giành lại quê hương. Tất cả chỉ có vậy, và việc của người chơi cũng chỉ là tiến lên phía trước.

Một điểm thú vị nữa ở UT3 là ở phần chơi chiến dịch, game thủ có thể chơi cùng với 3 người khác. Kiểu chơi đồng đội này ngày càng phổ biến ở các game bắn súng hiện nay, và UT3 không bỏ sót, tạo hưng phấn cho phần chơi chiến dịch trở nên hay hơn, và cũng bớt đi khó khăn. Nói vậy, bởi AI của kẻ thù trong UT 3 không hề kém, đặc biệt là khi bạn thiết lập ở mức cao. Lúc đó, chúng rất khôn ngoan và không dễ bị diệt. Còn nếu muốn dễ thở hơn, bạn có thể chỉnh trình độ AI xuống ở mức thấp, nhưng như vậy sẽ rất dễ chán, bởi khi đó kẻ địch sẽ trở nên quá ngớ ngẩn. Dĩ nhiên là sẽ không có gì thú vị khi đối thủ bị bắn lén từ sau lưng mà chẳng thèm quay lại bắn trả!

Phần chơi đơn chủ yếu để người chơi làm quen với kiểu gameplay vừa chạy vừa bắn, và áp lực dồn dập liên tục của UT3.

TUY KHÔNG CÓ SỰ CÁCH TÂN LỚN NÀO TRONG CÁCH CHƠI, NHƯNG ĐIỀU ĐÓ NÀO CÓ QUAN TRỌNG, BỞI UNREAL TOURNAMENT 3 VẪN MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI MỘT CẢM GIÁC TUYỆT VỜI ĐẬM CHẤT UNREAL TOURNAMENT.

Chơi nhiều người

Phần chơi nhiều người mới chính là cốt lõi, điểm làm nên sự hấp dẫn của UT3. Phiên bản trên PC hỗ trợ tới 32 game thủ tham gia vào trận chiến so với 16 người ở các phiên bản trên PS3 và Xbox 360. Bản đồ dành cho phần chơi nhiều người trong UT 3 có chất lượng rất cao, với nhiều loại địa hình phong phú, thích hợp cho từng kiểu chơi khác nhau. Các loại vũ khí trong UT 3 tuy không có gì mới lạ so với phiên bản trước, nhưng thế cũng là đủ để bạn hòa mình vào trận chiến Unreal Tournament.

Các bản đồ của phần chơi nhiều người cũng chính là các bản đồ mà bạn đã trải nghiệm ở phần chơi đơn. UT3 hỗ trợ game thủ rất tốt ở phần chơi nhiều người, bằng cách cung cấp cho bạn một bộ lọc server khá hiệu quả, giúp người chơi chọn được mạng chơi với kiểu chơi mà bạn muốn. Phải làm vậy bởi UT 3 đưa ra khá nhiều kiểu chơi cho game thủ có thể chọn lựa, trong đó, 3 kiểu chơi cơ bản là Deathmatch, Teamdeathmatch và Duel. Ngoài ra còn có kiểu chơi cướp cờ (Capture the Flag), rồi một kiểu chơi mới thể hiện đúng đặc tính của UT3 là cướp cờ với phương tiện di chuyển (Vehicle Capture the Flag). Kiểu chơi cuối cùng và cũng hấp dẫn nhất là Warfare, mang tính đồng đội rất cao.

Nói một chút về Warfare, kiểu chơi này hoành tráng nhất trong phần chơi nhiều người với một quy mô cực lớn. Mỗi đội sẽ có một căn cứ riêng với power core – trung tâm sức mạnh của đối phương mà người chơi cần phải phá hủy để giành chiến thắng. Trung tâm này có sự liên kết với các cứ điểm nằm rải rác vô số trên bản đồ, mà việc của người chơi cần làm là tiến chiếm các cứ điểm đó để đến được với trung tâm căn cứ của đối phương. Kiểu chơi này sẽ khiến cho hai đội phải liên tục chiến đấu, giành giật nhau từng cứ điểm một, bởi các cứ điểm sẽ đem đến cho đội của bạn những lợi thế nhất định, như có thể được sử dụng thêm nhiều phương tiện di chuyển, hay hút năng lượng từ trung tâm sức mạnh của đối phương.

Trong cả hai phần chơi Vehicle Capture the Flag và Warfare, có một thứ mới rất hữu ích, đó là ván bay. Với ván bay, người chơi sẽ không phải chạy bộ một đoạn rất xa từ nơi hồi sinh ra đến vị trí đang có chiến sự sau khi chết. Tuy nhiên, nó chỉ thuần túy là một phương tiện di chuyển. Người chơi sẽ không thể bắn khi đang ở trên ván bay, và khi bị trúng đạn, ngay lập tức bạn sẽ bị hất ngã xuống đất, làm rơi vật mang theo – như cờ trong cướp cờ với phương tiện di chuyển hay orb với Warfare – đồng thời sẽ phải mất một lúc để bạn có thể đứng dậy.

Sức mạnh đồ họa Unreal

Với sự giúp sức của "đại anh tài" Unreal Engine, UT3 dĩ nhiên là rất đẹp, đặc biệt nếu thiết lập chất lượng đồ họa ở mức cao nhất. Bạn đừng vội lo lắng nếu không có một chiếc máy tính "siêu chiến binh" mạnh mẽ, bởi ở mức bình thường thì UT3 trông không đến nỗi nào.Các đường nét nhân vật, vũ khí, cũng như khung cảnh rất chi tiết và đẹp. Hiệu ứng nổ, đạn bắn... không thể chê vào đâu được.

Âm thanh trong UT3 thì tuyệt vời, mang lại cho game thủ không khí chiến tranh nóng bỏng, dồn dập thực sự. Nhạc nền rất hay, trong khi phần tiếng động như tiếng nổ, tiếng súng bắn thì miễn chê. Thêm vào đó là thỉnh thoảng tiếng chế giễu của đối phương khi chúng hạ bạn cũng làm bạn... nổi nóng, thôi thúc bạn nhanh chóng quay trở lại chiến trường để trả đũa.

"Đua" cùng Unreal Tournament 3

Nếu so với các game bắn súng trừ danh khác đang có trên thị trường, thì Unreal Tournament 3 quả là một món ăn lạ miệng rất đáng để bạn thử. Chẳng màng đến cốt truyện màu mè, game thực sự là một cuộc chạy "việt dã" với súng đạn. Vì thế, Unreal Tournament 3 thật tuyệt vời.

ĐỨC ANH

Ưu:

- Lối chơi đơn giản nhưng thú vị
- Hình ảnh đẹp, âm thanh tốt
- Phần chơi nhiều người tuyệt vời.

Khuyết:

- Phần chơi đơn không có cốt truyện hấp dẫn.

"ĐƯỜNG ĐUA MỚI, CÁC LOẠI XE MỚI CÙNG MỘT GAMEPLAY KHÁC HẲN CÁC SÊ-RI TRƯỚC VÀ NHIỀU THỨ KHÁC. ĐÓ LÀ NHỮNG GÌ EA ĐÃ TẠO DỰNG CHO ĐỨA CON TINH THẦN CỦA MÌNH: NEED FOR SPEED PROSTREET (NFSP). ĐÂY LÀ MÓN QUÀ EA ƯU ÁI DÀNH CHO CÁC FAN DÒNG GAME ĐUA XE NỔI TIẾNG NÀY TRƯỚC KHI MÙA GAME 2007 KHÉP LẠI."

NEED FOR SPEED™ PROSTREET

TAY ĐUA

NEED FOR SPEED: PROSTREET	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Black Box
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	14/11/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	PC, X360, PS3
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,8GHz; RAM 512MB; VGA 128MB hỗ trợ Shader 2.0; HDD 8GB; WinXP/ Vista
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz+; RAM 1GB; VGA 256MB Radeon X1600 Pro+; HDD 8GB; WinXP/ Vista

Phá cách trong gameplay

Địa điểm diễn ra các cuộc tranh tài là các trường đua rộng lớn ở ngoại ô thành phố, nhìn tổng quát những trường đua này trông giống nơi tổ chức các cuộc đua thể thức 1 vậy. Bạn sẽ vào vai một quái xế mới nổi tên Ryan Cooper. Mở màn game là cảnh bạn vừa chiến thắng một vòng đua, đang lúc chia vui với các fan thì bạn nhận được sự khinh miệt về màn trình diễn "quê mùa" của mình từ Ryo Watanabe – kẻ được mệnh danh là "King of Street". Đáp lại sự kiêu ngạo của "nhà vua", Ryan tuyên bố sẽ hạ bệ Watanabe và chiếm lấy danh hiệu của anh ta. Hành trình của bạn bắt đầu.

Game vẫn có 3 chế độ chơi chính: Career khai phá cốt truyện, Quick racing và Online playing để thử sức cùng bạn bè và game thủ khác. Chế độ Career có 3 cấp độ từ dễ đến khó bao gồm: Casual chuyên dành cho các tân binh, Racer dành cho các game thủ đã quen thuộc với NFS, và cấp độ King với độ khó cao nhất là lãnh địa của những tay đua chuyên nghiệp. Trong Casual, một khi đã quen tay lái, bạn có thể dễ dàng bỏ xa các đối thủ máy vì chúng đua như đang tập. Mức độ này chủ yếu dành cho người chơi làm quen với cách điều khiển xe. Nhưng khi lên đến cấp độ Racer hay King, ít nhiều người chơi sẽ bị "choáng" khi đối mặt với AI hoàn toàn khác. Đối thủ máy tỏ ra khá khôn ngoan và khó chịu khi đeo bám người chơi rất sát, chúng sử dụng chiến thuật dàn hàng ngang, ép xe thậm chí "chơi xấu" nhằm hất bạn ra khỏi đường đua. Bạn sẽ phải mất nhiều thời gian luyện tập

KIỆT XUẤT

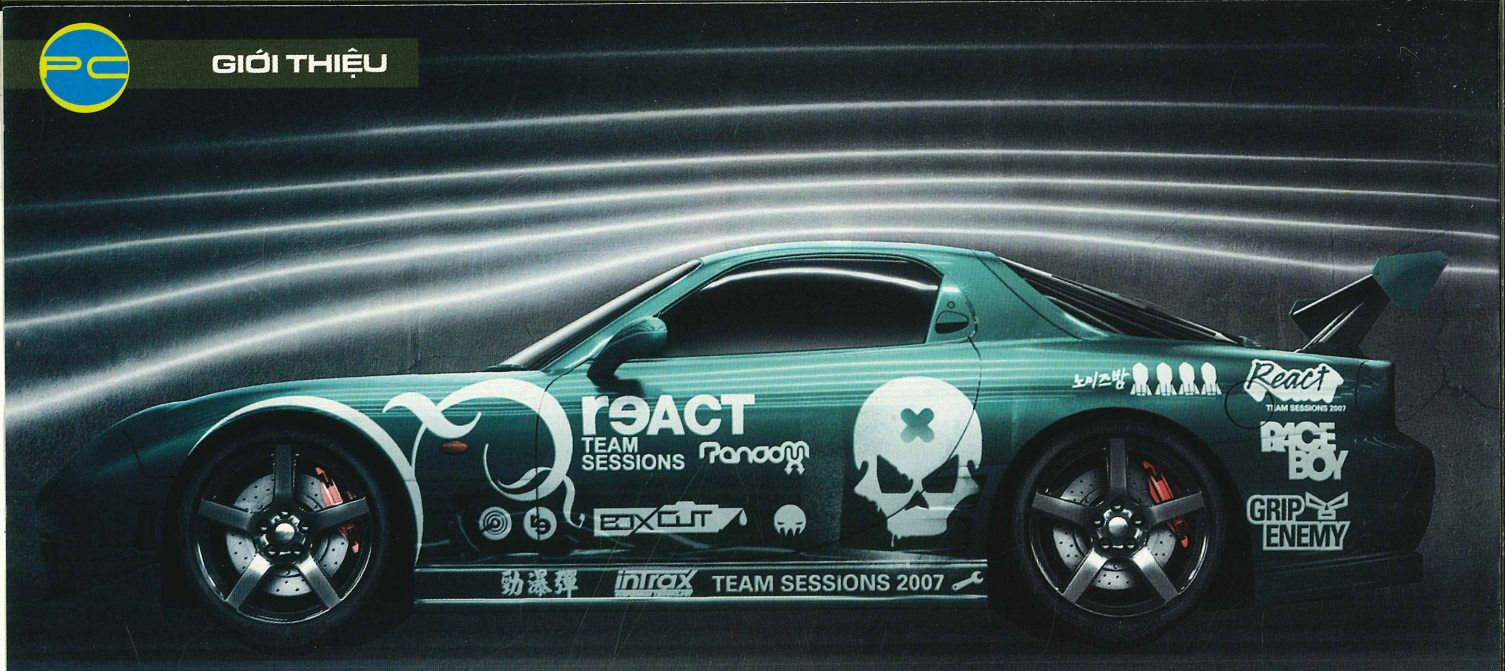
mới có thể qua mặt và loại chúng.

Có một số khái niệm bạn cần phải làm quen mới mong tung hoành trong NFSP. Đầu tiên là cây sự kiện (Events Tree) được vẽ bằng các họa tiết nghệ thuật rất đẹp mắt, nó giữ vai trò liệt kê các trận đua bạn phải thực hiện. Mỗi một hình vẽ trên cây là một Race Day, trong đó bao gồm nhiều vòng với các chế độ đua khác nhau. Người chơi phải hoàn tất các Race Day này để tiến đến các điểm Showdown (là sự kiện lớn nơi bạn tranh tài với các mini-boss, kiếm các phụ kiện cao cấp, unlock các loại xe mới) được đánh dấu bằng một ngôi sao lớn. Ngoài ra, còn có các sự kiện đặc biệt diễn ra xuyên suốt quá trình chơi nhằm giúp bạn thu thập thêm tiền (Cash) và phụ tùng để nâng cấp "cục cưng" của mình.

Người chơi được quyền đem theo số lượng xe tùy biến để tham gia sự kiện, mỗi chiếc ứng với một chế độ đua có trong các sự kiện đó. Ngoài ra bạn còn được đem 1 chiếc "sơ cua" phòng trường hợp cần thiết. Có khoảng 60 chủng loại xe trong NFSP. Tuy nhiên số xe mới chỉ chiếm một lượng ít vì game tái sử dụng khá nhiều xe từ các phiên bản trước như: Mazda RX-8, Nissan Skyline, Audi... một số loại xe mới trong NFSP là Nissan GT-R PROTO, Zonda. Dòng siêu xe chỉ còn khoảng 5 - 6 chiếc nhưng đều là loại hiếm và người chơi phải hoàn thành hơn 50 vòng đua để có thể unlock 2/3 số xe trong game.

Vào cuộc...

Để ý một chút, bạn sẽ thấy chiếc xe trong đoạn Trailer đầy những vết trầy xước và chắp vá. Có vẻ lạ nhưng đó chính xác là những gì sẽ xảy ra với con "ngựa sắt" của bạn. NFSP là tựa game đầu tiên trong sê-ri game này mô tả trạng thái hư hỏng của những chiếc xe cực kì sống động. Để ít hao tốn tiền bạc, cách tốt nhất là tránh gây thiệt hại càng nhiều càng tốt vì chỉ cần một va chạm nhẹ cũng đủ làm xe bạn bị vỡ kính, đèn, lõm thân xe, thậm chí rơi phụ tùng. Lúc bấy giờ "xế yêu" của bạn trông thật thảm hại và bạn nên sửa chữa nó trước khi bắt đầu một vòng đua mới. Việc hư hại không ảnh hưởng nhiều tới tốc độ nhưng dẫn đến một hậu quả còn tồi tệ hơn, đó là lật xe (total). Ở các game trước bạn có thể reset lại chiếc xe, nhưng trong NFSP một khi bị lật, vòng đua xem như kết thúc và bạn phải bắt đầu lại từ vạch xuất phát cộng với một khoản tiền sửa chữa viêm màng túi. May thay game cung cấp cho bạn 2 loại thẻ



là Repair Marker dùng khắc phục tình trạng hỏng hóc vật lý và Total Marker để giải quyết tình trạng lật xe mà không phải trả một khoản phí tổn nào. Bạn có thể thu thập các Marker này sau mỗi vòng đua hoặc mua từ gara.

Bạn còn có thể xây dựng cho mình một đường đua riêng để thi thố cùng bạn bè bằng cách chọn địa điểm, chế độ đua, quy định các loại xe tham gia... Các đường đua này sẽ được dùng để chơi online nếu muốn. Chiến thuật của AI khá tốt, chúng có một chiêu rất hay là rít bánh, tung khói mù nhằm làm bạn mất phương hướng, nhưng nếu tay lái của bạn vững thì việc chiến thắng không phải là khó lắm. Chế độ chơi mạng được xây dựng rất tốt với hệ thống Messenger và bảng xếp hạng chi tiết thừa kế từ phiên bản trước. Có một cải tiến đó là bất cứ khi nào bạn khởi động game và kết nối internet, tiến trình chơi của bạn đều sẽ được ghi nhận nhằm cập nhật tức khắc vào các leaderboard, làm tăng tính cạnh tranh lên rất nhiều.

Hình khá - âm tạm

Chất lượng đồ họa của NFSP khá tốt. Chỉ với một card màn hình tầm trung nhưng nếu bật hết các chức năng đồ họa, bạn sẽ thấy thế giới ProStreet hiện lên rất đẹp mắt, đặc biệt là những chiếc xe. Các hiệu ứng hình ảnh qua hình ảnh tấm kính chắn gió vỡ nát bắn tung lên không trung, những tia lửa tóe ra khi các bộ phận của xe va quẹt dưới lòng đường, hoặc các rào chắn... đều được trau chuốt. Ngược lại, menu trong game quá xấu và bất tiện. Hiệu ứng quang cảnh xung quanh mờ đi (blur) khi bạn phóng với tốc độ cao thể hiện quá nhạt một lần nữa làm giảm giá trị then chốt của một game đua xe. Chỉ số khung hình (fpt) không ổn định, đặc biệt khi bạn kích hoạt chế độ Smoke. Nguyên nhân không phải do khả năng đáp ứng của card màn hình mà là cơ chế xử lý còn nhiều lỗi khiến game đôi khi bị tắt đột ngột. EA đã cam kết sẽ tung ra các bản vá nhằm khắc phục tình trạng này.

Âm thanh dừng lại ở mức trung bình. Tiếng động cơ xe nghe không thực, thậm chí một vài xe có tiếng động cơ nghe như... xe ba gác máy. Thêm nữa, giọng nói chả hay ho gì của anh chàng DJ cứ léo nhéo suốt quá trình đua, lúc thì mỉa mai bạn, lúc khác lại gào réo tên bạn với những ngôn từ lặp lại đến phát chán. Các bản nhạc trong menu chính khá hay trong khi các bài nhạc Hiphop, Rock... trong game lại quá ít và chất lượng không như mong đợi.

Lời kết

Tuy có cách chơi mới lạ nhưng NFSP chưa tạo được cú hích cần có sau cái bóng thành công quá lớn của những phiên bản trước. Tuy nhiên ProStreet chính là bước khởi đầu cho những game đua xe hấp dẫn hơn, kịch tính hơn của EA trong tương lai gần.

HOÀNG TUẤN

Ưu

- Số lượng vòng đua phong phú.
- Mô tả tình trạng hư hỏng sống động.
- Hỗ trợ chơi online rất tốt.

Khuyết

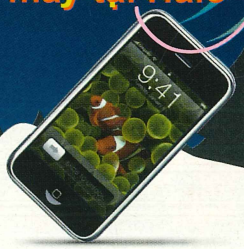
- Đồ họa không ổn định, âm thanh trung bình.
- Trùng lặp nhiều. Không thỏa mãn về tốc độ.
- Cốt truyện và gameplay không cuốn hút.
- Quảng cáo quá nhiều.

Một số mẹo chơi game

- Để qua mặt hay cắt đuôi đối thủ, đừng ngại leo lề và sử dụng một ít NOS. Tuy tốc độ giảm đi chút ít nhưng cách này khá hiệu quả ở những đoạn cua gắt.
- Tiết kiệm NOS cho các vòng cuối, nhưng nên sử dụng ngay khi xuất phát trong các vòng Drag để đến đích nhanh nhất.
- Nếu muốn "chơi xấu" đối phương, hãy tông vào ngang hông xe của chúng. Bố trí 2 nút thắng tay và chân gần nhau để tiện việc bo cua và tránh tai nạn.
- Kích hoạt chế độ Driving Aids để "bật" các đường màu xanh chỉ dẫn hướng đua hiệu quả hơn.
- Tham gia các event đặc biệt ngay khi chúng vừa xuất hiện để có thể nâng cấp hay mua xe mới và sẽ dễ dàng cho bạn hơn trong các race day kế tiếp.

Merry Christmas & Happy New Year 2008

May mắn đầu năm
Cơ hội trúng ĐTDĐ iPhone
Khi mua máy tại Halo



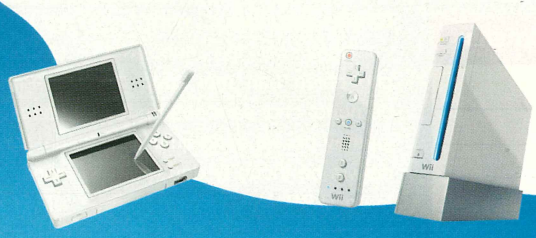
NEW PLAYSTATION 3 40GB

Xem thông tin chi tiết trên Website:
www.maydientu.com

PSP Slim NEW

NEW 360 HDMI Port

NEW Wii Fit



Quà tặng trị giá 100.000 VND khi mua sản phẩm máy Game Bất Kì
+ Phiếu tham dự chương trình khuyến mãi trúng thưởng ĐTDĐ iPhone.

HALO SHOP
www.maydientu.com

82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.maydientu.com - daiminhvn@gmail.com

Long Tranh Hổ Đấu

Thiên Long Bát Bộ (TLBB), một trong những game nhập vai trực tuyến được đánh giá là hấp dẫn và thu hút được sự quan tâm của đông đảo game thủ trong năm 2007. Phiên bản mới được cập nhật Long Tranh Hổ Đấu (LTHĐ), đi kèm rất nhiều tính năng, vật dụng mới sẽ đưa người chơi vào những trải nghiệm, cảm nhận khác nhau về thế giới TLBB. LTHĐ có gì hấp dẫn?

THIÊN LONG BÁT BỘ	
PHÁT HÀNH	FPT Telecom
PHÁT TRIỂN	SOHU
THỂ LOẠI	Game Online
NGÀY PHÁT HÀNH	20/12/07
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800MHz, RAM 256MB, VGA 32MB, HDD 1,5GB Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,4Ghz, RAM 512MB, VGA 256MB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Turion X2 TL-56 1,83Ghz, RAM 2048MB, ATI X1150 512MB shared

Chiến đấu kiểu... mới

Ngay cái tên được đặt cho phiên bản mới cũng đủ để người chơi cảm nhận được sự thay đổi rất đáng quan tâm đối với hệ thống tỷ đấu (PVP) trong TLBB. Nếu đã từng tham gia và các cuộc tỷ võ, các trận đánh tổ đội hay những trận chiến bang phái trong TLBB, bạn phải đồng ý rằng hệ thống PVP trong TLBB rất đa dạng và phong phú. Người chơi có thể tự do lựa chọn cho mình rất nhiều hình thức PVP để thể hiện bản lĩnh, từ việc tỷ võ để chứng thực võ công trên các võ trường Đại Lý, Lạc Dương cho đến những cuộc hỗn chiến của những kỳ phùng địch thủ, bang phái đối đầu tại các vùng đất trong TLBB. Kế thừa thành công của phiên bản trước, LTHĐ đã khắc phục một số nhược điểm của hệ thống PVP để mang lại cho người chơi cảm giác thật hơn, phấn khích hơn khi tham gia.

Trước đây, trong lúc say sưa "cày cuốc" và không chú tâm đến những người xung quanh, bạn rất dễ trở thành mục tiêu tấn công của một số nhân vật khác và bị tiêu diệt mà không nhận được dấu hiệu cảnh báo nào. Trong LTHĐ, ngay khi bị tấn công nhân vật của bạn sẽ nhận được sự cảnh báo "mãnh liệt" từ hệ thống qua việc thay đổi màu sắc hiển thị trên nhân vật và cảnh sắc xung quanh. Nhờ vậy, bạn có đủ thời gian để xác định kẻ địch và đưa ra quyết định đối đầu hay "tẩu vi thượng sách" để... toàn mạng.

Ngoài ra, các trận chiến bang hội cũng rất hấp dẫn và thu hút rất nhiều người chơi tham gia, mang lại sự phấn khích cao độ. Nếu trước đây,

để thực hiện trận chiến bang hội thì chủ bang sẽ tuyên bố hỗn chiến bang hội, đồng nghĩa bang của bạn sẽ tuyên chiến với tất cả võ lâm đồng đạo, ngay cả người trong cùng bang hội, dẫn đến việc rất nhiều nhân vật "vô tội" bị liên lụy và kéo vào dòng xoáy của cuộc tranh đấu. Điều này sẽ không xảy ra trong LTHĐ nhờ tính năng Bang Hội Tuyên Chiến đã được bổ sung vào hệ thống PVP. Có thể nói Bang Hội Tuyên Chiến là một tính năng hoàn toàn mới lạ và có những điểm rất độc đáo, đẩy trận chiến bang lên một tầm cao mới.

Khi đã chọn chức năng Bang Hội Tuyên Chiến, thành viên trong bang chỉ tấn công bang hội bị tuyên chiến mà không được phép tấn công những nhân vật không liên can. Điểm nổi bật và độc đáo nhất của Bang Hội Tuyên Chiến là một bang có thể tuyên chiến cùng lúc với 3 bang hội khác nhau và ngay thời điểm đó cũng có thể bị rất nhiều bang hội khác tuyên chiến. Một bang hội có thể rất mạnh nhưng trong các trận bang hội chiến chưa hẳn sẽ chiến thắng nếu như gặp phải một lực lượng hùng hậu các liên minh bang hội cùng lúc tấn công. Cục diện trận đấu Bang Hội Tuyên Chiến có thể ngay lập tức xoay chuyển khi xuất hiện sự tham gia của một bang hội khác. Giờ đây, cuộc chiến giữa các bang hội không chỉ đơn thuần cần sức mạnh mà đòi hỏi từng bang chủ phải có chiến lược rõ ràng về cách đối địch, kêu gọi liên minh và cả những đối sách rút lui để bảo toàn lực lượng. Những mối liên minh ngầm giữa các bang hội trong phiên bản này sẽ được thể hiện rõ nét, bang hội có càng nhiều đồng minh thì cơ hội chiến thắng càng lớn. Mối quan hệ giữa những bang hội trong TLBB sẽ trở nên gắn bó và có tổ chức hơn.

Đối đầu cùng "trùm" mới

Đối đầu với những con trùm là một trong những niềm vui của các cao thủ võ lâm khi tham gia bất cứ trò chơi nhập vai trực tuyến nào và TLBB cũng không ngoại lệ. Những con trùm trong TLBB không chỉ nổi trội về hình dáng, sự hung dữ mà chúng còn rất khoẻ và hiểu chiến. Nếu từng dôi lần chạm trán với Xích Tiêu tại Yến Vương Cổ Mộ tầng 9 hay đối mặt cùng Bạch Minh Khởi - chúa tể vùng thảo nguyên bao la rộng lớn, bạn sẽ hiểu được những khó khăn khi muốn tiêu diệt chúng. Trong phiên bản mới LTHĐ, trên các vùng đất của TLBB bỗng xuất hiện thêm một số con trùm với sức mạnh và sự hung tàn có thể nói vượt xa những gì mà các võ lâm cao thủ có thể tưởng tượng được.

Đứng đầu trong danh sách là Ngân Ngai Nga Vương, "chủ nhân" của vùng đất Ngân Ngai Tuyết Nguyên, nơi chỉ những loài quái thú với sức khoẻ và sự hung dữ dị thường mới có thể tồn tại. Đừng để bề ngoài ngờ nghệch và dáng vẻ vụng về của Ngân Ngai Nga Vương đánh lừa, đây thật sự là một trong những con trùm rất nguy hiểm khi người chơi chạm trán trên vùng đất này. Tuy những tuyệt chiêu không khoa trương và đẹp mắt nhưng khi bị dính "chưởng" thì bất kỳ đối thủ nào cũng "lành ít dữ nhiều". Khi hàn băng toát ra từ kim trượng của Ngân Ngai Nga Vương có thể

Phiếu Đổi Lịch 2008

Thiên Long Bát Bộ Xin Hân Hạnh

Dành tặng 500 bộ lịch 2008 cho 500 độc giả Thế Giới Game
Ưu tiên cho 500 bạn đầu tiên mang phiếu này đến:
Trụ sở FPT Online: 11 Trần Quốc Thảo, Q.3, TP.HCM
Từ 23 – 30/12/2007 hoặc đến khi hết 500 bộ lịch
Hãy nhanh chân! Số lượng có hạn
Đối với bạn đọc ở tỉnh, vui lòng gửi phiếu theo địa chỉ trên và sẽ được căn cứ theo dấu bưu điện. Thông tin chi tiết xem tại *www.tlgate.vn*

khiến đối thủ tê cóng và khó bề chống đỡ các đòn tấn công. Một điều khó chịu khác là binh đoàn Xí Nga luôn có mặt để bảo vệ thủ lĩnh của mình, vì thế người chơi có thể sẽ rơi vào thế "tiến thoái lưỡng nan". Một Boss khác cũng không kém phần nguy hiểm đang chờ đợi bạn thể hiện bản lĩnh chính là Nam Hải Hỗn Giang Tiểu Long. Thật sự mà nói, khi tiêu diệt Nam Hải Hỗn Giang Tiểu Long, bạn cần phải vượt qua và tiêu diệt luôn cả 2 sư đệ của hắn là Nam Hải Phiên Giang Tiểu Thận và Nam Hải Xuất Động Tiểu Giao. Với sự phối hợp rất ăn ý trong thi triển võ công, 3 sư huynh đệ Nam Hải Hỗn Giang Tiểu Long sẽ là một đối thủ đáng gờm của bất kỳ võ lâm cao thủ nào.

Khung cảnh nên thơ

Quay cuồng với những trận tranh đấu trên chốn võ lâm, bất cứ ai cũng cần có những phút giây tĩnh lặng, hòa mình vào thiên nhiên để quên đi những phút giây phiền muộn của... thế tục! Hãy đặt chân đến Dạ Tây Hồ để hiểu được tại sao đây được xem là một trong những thắng cảnh đẹp nhất của Trung Nguyên. Cảnh vật Dạ Tây Hồ trong LTHĐ được chăm chút kỹ lưỡng về chi tiết và màu sắc để bạn cảm nhận được khí trời đêm se lạnh của những làn gió làm xao động những cành liễu, ánh trăng mờ ảo, lung linh trên mặt hồ với vô số cánh sen nở rộ thật khó quên; những bầy đom đóm lung linh tô điểm thêm cho cảnh sắc tuyệt vời tại vùng đất của thi ca và tình yêu này. TLBB tạo ra một Dạ Tây Hồ như để dành riêng cho những cặp tình nhân, những đôi nam thanh nữ tú đến đây tình tự. Nếu bạn tự hào rằng mình là một võ lâm cao thủ đã từng rong ruổi khắp đại giang Nam Bắc nhưng lại chưa biết được những nét đẹp của những nơi đặt chân qua thì quả thật đáng tiếc. Với mục đích tạo cơ hội cho các game thủ có dịp thưởng thức những cảnh đẹp tại tất cả các vùng đất của TLBB, phiên bản LTHĐ cập nhật thêm chuỗi nhiệm vụ 75 với điểm độc đáo so với những nhiệm vụ từ trước đến nay là bạn sẽ khám phá được cảnh đẹp hay cảnh quan kỳ thú mà mình có thể đã vô tình lãng quên khi phiêu lưu trong TLBB.

Nâng cấp vật phẩm

Sưu tập cho nhân vật của mình những trang bị "độc" và "khủng" luôn là một trong những mối quan tâm hàng đầu của các cao thủ khi tham gia vào TLBB. Với hệ thống chủng loại vật phẩm, trang bị phong phú đặc biệt là các món đồ quý như: trang bị môn phái, trang bị ngự tứ, trang bị chế tạo... TLBB phần nào đã đáp ứng được yêu cầu của đa số game thủ khi tham gia. Tuy nhiên, càng lên đến những cấp độ cao và đã đạt được trình độ võ công cao cường thì nhu cầu cần có thêm những trang bị mới với các thuộc tính cao cấp và tính năng "độc" càng lớn. Trong phiên bản LTHĐ, sự xuất hiện của những bộ Yến Vương Cổ Mộ sẽ giúp cho game thủ có thêm nhiều chọn lựa trong việc trang bị cho nhân vật phù hợp với võ công, cấp độ mà nhân vật của mình đang có. Trang bị Yến Vương Cổ Mộ được chia thành 3 bộ với tên gọi lần lượt là: Yến Hầu, Hạo Linh và Xích Luyện. Mỗi bộ trang bị được tạo thành từ 5 vật phẩm khác nhau, trong đó có 4 vật phẩm chỉ định và 1 vật phẩm lựa chọn (vũ khí). Khi tập hợp được đầy đủ tất cả 5 vật phẩm của cùng một bộ trang bị sẽ giải phóng các thuộc tính ẩn chứa bên trong giúp cho nhân vật sở hữu nâng cao các khả năng của mình. Để sở hữu được trang bị Yến Vương Cổ Mộ đòi hỏi bạn phải thể hiện bản lĩnh qua việc thu thập các Yến Huyền Ngọc và tiêu diệt các Boss tại Yến Vương Cổ Mộ tầng 3, 6, 9. Đây quả thật là những việc không phải dễ nhưng phần thưởng thu được thật sự xứng đáng với công sức mà bạn đã bỏ ra.

SU ĐỒNG

Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU - Phát hành bởi FPT Online

ASSASSIN'S CREED™

Vẫn còn thiếu một số yếu tố để trở thành một kiệt tác nhưng với những gì đã thể hiện, Assassin's Creed vẫn xứng đáng có một vị trí "hot" trong bộ sưu tập của mọi người.

THÍCH KHÁCH HUY

Với đại đa số game thủ, Assassin's Creed (AC) là một trong những cái tên được mong chờ nhất trong "mùa bội game" 2007. Phần giới thiệu đầy ấn tượng ở các kỳ hội chợ game trong 2 năm gần đây khiến nhiều game thủ chờ đợi ngày được chạm tay vào "hit" lớn của Ubisoft để có thể hóa thân thành thích khách huyền thoại Altair. Và những háo hức đã được đền đáp khi AC chính thức ra mắt, giới thiệu hành tung của một thích khách lừng danh qua 2 câu chuyện đặt trong 2 mốc thời gian khác nhau nhưng lại liên quan chặt chẽ.

Quá khứ xen hiện tại

Năm 2012, chàng thanh niên Desmond Miles phục vụ quán bar đã bị tổ chức bí ẩn Abstergo Industries bắt cóc và buộc tham gia một dự án mang tên Animus. Dự án này có thể giúp làm sống lại những ký ức trong quá khứ xa xưa của người tham gia thí nghiệm. Desmond được chọn do những ký ức có liên quan đến một trong những tổ tiên của anh ta là Altair, người từng là thành viên của tổ chức Hashashin gần 1000 năm về trước. Xuyên suốt cuộc thí nghiệm này, Desmond sẽ có dịp tham gia vào hành trình của một thích khách lừng danh thông qua các đoạn ký ức của ông tổ mình.

Quay ngược thời gian về năm 1191. Khi đó, vua Richard Sư Tử (Richard the Lionheart) tiến hành cuộc Thập Tự Chinh lần thứ 3 nhằm chiếm lại vùng Đất Thánh và Jerusalem đang thuộc quyền kiểm soát của vua Hồi Giáo Saladin. Nếu đã xem qua bộ phim Kingdom of Heaven, bạn sẽ thấy giai đoạn lịch sử này được nhắc đến vào đoạn cuối phim khi vua Richard đi tìm chàng hiệp sĩ Balian để mời tham gia cuộc Thập Tự Chinh nhưng bị từ chối. Đoàn quân Thập Tự Chinh đã tái chiếm thành phố Acre và đặt đại bản doanh ở đây để chuẩn bị tấn công Jerusalem. Trong bối cảnh hỗn loạn đó, Altair đã nổi lên như một thích khách lừng danh nhất. Tuy nhiên, trong một lần ám sát bất thành Đại Sư của lực lượng Hiệp Sĩ dòng Đền (Knights Templar) là Robert the Sable, Altair đã bị giáng xuống thành

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

ASSASSIN'S CREED	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	14/11/2007
ESRB	Mature
HỆ MÁY	X360/PS3/PC

ỀN THOẠI

"Novice", chức vụ thấp nhất trong tổ chức. Al Mualim, thủ lĩnh của tổ chức đã cho Altair một cơ hội để khôi phục vị trí của mình với điều kiện phải rong ruổi trong vùng Đất Thánh và ám sát được 9 nhân vật quan trọng. Qua các nhiệm vụ, Altair khám phá rằng đằng sau những nhân vật này còn ẩn chứa những bí mật lớn lao, quan hệ đến rất nhiều người.

Liệu những ký ức này có liên quan gì đến tổ chức bí ẩn đã bắt cóc Desmond và vai trò của anh ta cũng như cụ tổ Altair có gì quan trọng? Câu trả lời sẽ dần sáng tỏ...

Hành tung thích khách

Tái hiện hành trình của Altair, một thích khách có lối sống phóng khoáng nên cách chơi free-roaming là lựa chọn hoàn toàn chính xác của Ubisoft. Bạn có thể tự do khám phá mọi ngóc ngách của các thành phố và thực hiện nhiệm vụ nào trước tùy thích. Xuyên suốt game, Altair sẽ phải nhiều lần du hành quanh các thành phố lớn của vùng Đất Thánh như Damascus, Acre, Jerusalem và Masyaf với phương tiện hữu hiệu là những chú ngựa. Dù đặt chân đến thành phố nào, Ubisoft vẫn sẽ gây ấn tượng với bạn khi đã thiết kế những thành phố uy nghi với những kiến trúc kỳ vĩ nhưng cũng mang những nét rất riêng. Để có thể "lùng sục" mọi ngõ ngách của các thành phố này bạn sẽ mất khá nhiều thời gian do quy mô rộng lớn của nó. Các thành phố cũng được thiết kế khá trung thành với lịch sử, như khi ở Jerusalem bạn sẽ trầm trồ thán phục những kiến trúc mái vòm đậm chất Ả Rập thì qua đến Acre bạn lại thấy thấp thoáng những cây thánh giá tượng trưng cho quân Thập Tự Chinh trên đỉnh các toà tháp. Thái độ của người dân ở từng nơi đối với bạn cũng rất khác nhau, nếu như ở các thành phố khác Altair sẽ dễ thở hơn thì ở Acre bất cứ hành động nhỏ nào của bạn đều bị các lính canh xem là "đáng ngờ".

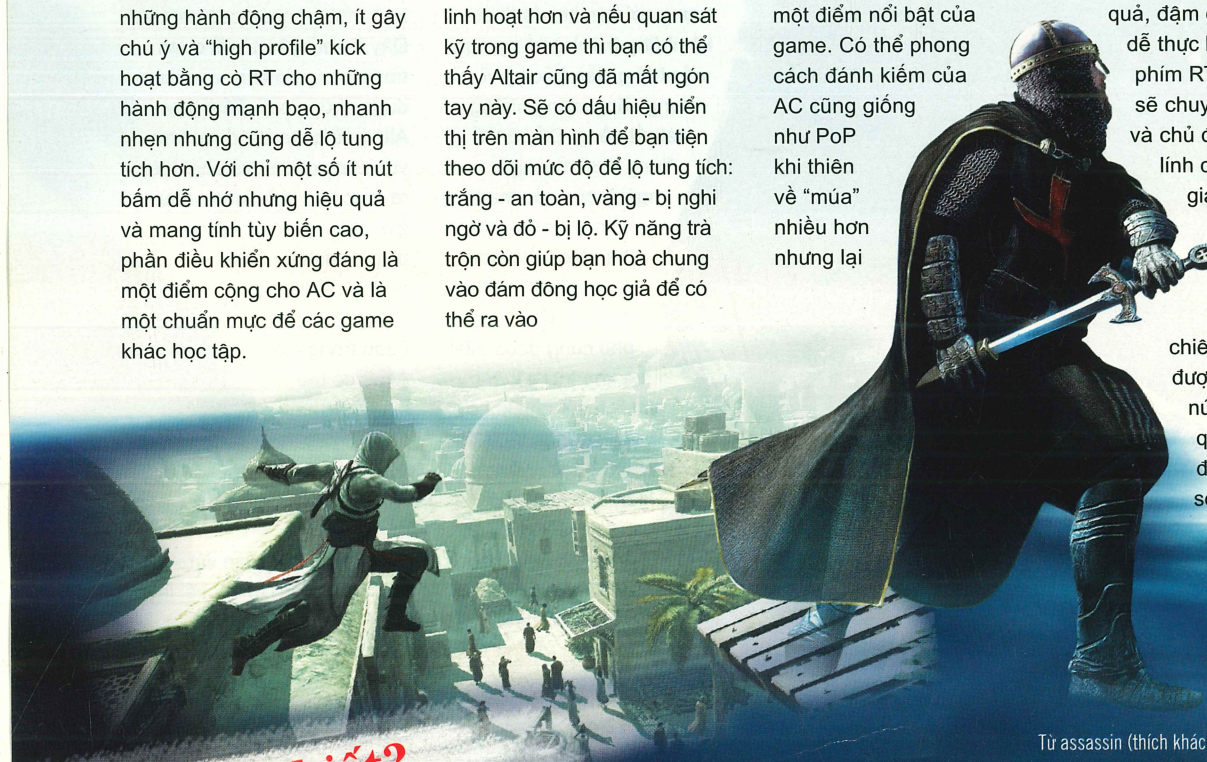
Do xuất hiện những toà tháp cao ngất trời trong các thành phố nên thật thiếu sót nếu bỏ qua khả năng leo trèo siêu đẳng của Altair. Những kỹ năng siêu phàm của chàng hoàng tử trong Prince of Persia (PoP) đã được Ubisoft "truyền nghề" cho Altair một cách ngoạn mục. Bất cứ gờ mấu nào dù rất nhỏ, chàng thích khách cũng có thể sử dụng và chẳng mấy chốc bạn đã thấy rằng mình đang đứng trên một toà tháp cao chót vót. Đây là một yếu tố rất quan trọng trong trò chơi vì khi lên được những cao điểm này, Altair sẽ quan sát được khu vực xung quanh và phát hiện ra mục tiêu khác nhau như giải cứu người dân đang bị lính canh uy hiếp, những đối tượng mang thông tin quan trọng mà Altair có thể khai thác hay những mục tiêu cần ám sát. Một nét thú vị của trò chơi là sau khi quan sát xong, bạn không cần thiết phải leo từ từ xuống mặt đất mà có thể thực hiện những cú nhảy "tử thần" từ trên đỉnh tháp xuống các đống rơm dưới đất an toàn và rất đẹp mắt. Có một điều khá khôi hài

là dù leo trèo rất giỏi nhưng Altair lại hoàn toàn không biết bơi, do đó nếu rơi xuống vũng nước dù nông hay sâu thì chàng ta cũng sẽ chết đuối!

Các pha leo trèo hay các hành động khác được thực hiện dễ dàng trong AC nhờ vào hệ thống nút điều khiển được bố trí dễ dùng và gợi nhớ cao. Bốn nút bấm của tay cầm X360 được thiết lập để điều khiển các bộ phận khác nhau trên cơ thể của Altair: Y ở vị trí cao nhất điều khiển phần đầu với các động tác quan sát hay lắng nghe, X và B ở 2 bên điều khiển các hành động của đôi tay và nút A thấp nhất điều khiển đôi chân. Được chia làm 2 cơ chế điều khiển, "low profile" cho phép thực hiện những hành động chậm, ít gây chú ý và "high profile" kích hoạt bằng cò RT cho những hành động mạnh bạo, nhanh nhẹn nhưng cũng dễ lộ tung tích hơn. Với chỉ một số ít nút bấm dễ nhớ nhưng hiệu quả và mang tính tùy biến cao, phần điều khiển xứng đáng là một điểm cộng cho AC và là một chuẩn mực để các game khác học tập.

Khác với những game thông thường thuộc loại stealth-action (hành động bí mật) với những màn ám sát và thường được bóng đêm hỗ trợ, AC đưa ra khái niệm mới "ám sát công khai" được tiến hành giữa thanh thiên bạch nhật, ở những nơi đông người nhưng vẫn không để bị phát hiện tung tích. Đó là do khả năng tiếp cận mục tiêu mà không bị phát hiện, ra tay trong chớp mắt rồi lẫn vào đám đông một cách khéo léo để trốn thoát của Altair. Vũ khí chính là một lưỡi dao găm tự động. Để sử dụng được món vũ khí này, những thích khách cấp cao của tổ chức Hashashin phải hy sinh ngón tay áp út của bàn tay trái để lưỡi dao có thể ra vào linh hoạt hơn và nếu quan sát kỹ trong game thì bạn có thể thấy Altair cũng đã mất ngón tay này. Sẽ có dấu hiệu hiển thị trên màn hình để bạn tiện theo dõi mức độ để lộ tung tích: trắng - an toàn, vàng - bị nghi ngờ và đỏ - bị lộ. Kỹ năng trà trộn còn giúp bạn hoà chung vào đám đông học giả để có thể ra vào cổng thành hay vượt qua đám đông lính canh an toàn.

Tuy nhiên, không phải lúc nào bạn cũng có thể ám sát mà không bị phát hiện. Những lúc có hàng tá lính canh bao vây thì bạn cần phải trông chờ vào những vũ khí lợi hại hơn lưỡi dao nhỏ bé. Game cung cấp cho bạn 2 thứ vũ khí để tự bảo vệ là một thanh kiếm và một dao găm dài, tùy thói quen sử dụng của người chơi. Ở phần đầu của game, có thể việc sử dụng kiếm hơi khó khăn nhưng về sau khi đã được bổ sung thêm các đòn liên hoàn, các chiêu né tránh, phản đòn và thoát các đòn khoá thì các pha đấu kiếm trở nên hấp dẫn cực kỳ, trở thành một điểm nổi bật của game. Có thể phong cách đánh kiếm của AC cũng giống như PoP khi thiên về "múa" nhiều hơn nhưng lại đem tới những chiêu đẹp mắt. Với việc sử dụng hơn 12.000 chi tiết cử động khác nhau để tạo nên hành động của Altair, không có gì ngạc nhiên khi thấy nhân vật này có những chiêu thức vừa thanh thoát vừa mạnh mẽ lại rất sống động. Bạn sẽ rất thích thú khi thi triển những chiêu phản đòn phong phú, vô cùng hiệu quả, đậm chất điện ảnh rất dễ thực hiện với tổ hợp phím RT+X. Có thể bạn sẽ chuyển sang thích thú và chủ động khiêu chiến lính canh để được tham gia những trận đấu kiếm nảy lửa, có khi hạ gục cả gần 30 đối thủ một lúc. Các chiêu nắm vật (grab) được thực hiện bằng nút B cũng khá hiệu quả - nắm lấy một đối thủ, kéo ngã sóng xoài rồi kết



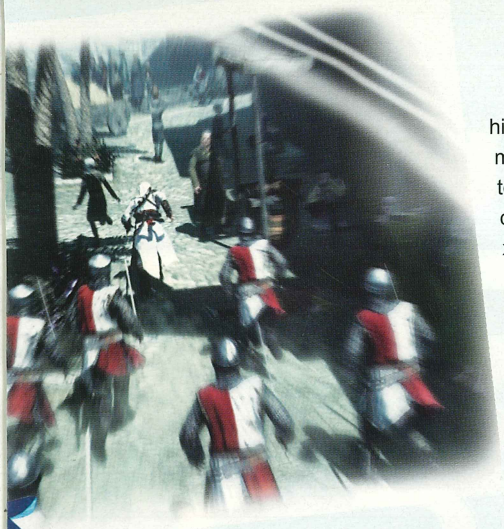
Bạn có biết?

Hashashin mà Altair tham gia là tổ chức Hồi giáo cực đoan có thực thuộc dòng Ismaili do Hassan-i Sabbah sáng lập, đặt đại bản doanh ở Alamut. Hoạt động chủ yếu trong giai đoạn 1090-1272, tổ chức Hashashin đã thêu dệt quanh mình những câu chuyện thần bí với các cuộc ám sát thành công những nhân vật tiếng tăm như vua chúa, tướng lĩnh của quân Thập Tự Chinh, các thủ lĩnh Hồi Giáo và các lãnh tụ tôn giáo đối lập. Thành viên của tổ chức này được huấn luyện ngay từ nhỏ để trở thành thích khách thực thụ khi trưởng thành nhưng luôn tâm niệm hạn chế thương vong cho thường dân vô tội khi làm nhiệm vụ.

Vũ khí ưa thích của họ là dao găm và họ không sử dụng độc chất hoặc cung tên do có thể gây nguy hiểm cho những người khác.

Để tạo danh tiếng cho tổ chức, các cuộc ám sát của Hashashin thường được tiến hành ở các chốn đông người, đặc biệt là các thánh đường và với kỹ năng ngụy trang bậc thầy, thích khác có thể dễ dàng lẫn vào đám đông và trốn thoát. Nếu chẳng may bị bắt thì các thành viên không tự sát mà thường chết dưới tay kẻ thù. Thời kỳ cực thịnh của Hashashin chỉ chấm dứt khi vị hãn người Mông Cổ là Húc Liệt Ngột (Hulagu) trên hành trình xâm chiếm Ba Tư và Tây Á vào năm 1256 đã tấn công và gây tổn thất nặng nề cho các cơ sở của tổ chức này. Từ đó tầm ảnh hưởng của họ giảm dần và cuối cùng biến mất hẳn.

Từ assassin (thích khách) cũng được cho là bắt nguồn từ tổ chức Hashashin. Một số nhà nghiên cứu cho rằng assassin mang ý nghĩa "những môn đồ của Al-Hassan" (tức Hassan-I Sabbah). Một số nhà nghiên cứu khác dựa trên những ghi chép của Marco Polo cho rằng cái tên này được xuất phát từ "hashish", một loại chất gây nghiện được các thích khách này sử dụng để tăng thêm sự dũng cảm trước khi thực hiện nhiệm vụ. Một số ghi chép khác còn cho rằng chất hashish được sử dụng cho những thành viên mới trưởng thành của tổ chức khi họ được đưa vào một khu vườn đầy rượu ngon và mỹ nữ để tạo "ảo tưởng" đang ở thiên đàng. Một thời gian sau họ được đưa ra khỏi khu vườn và thường hồi tỉnh trong những hang động tối tăm. Từ đó, họ sẽ một mực trung thành với Hassan-i Sabbah và tổ chức với niềm tin là khi chết sẽ được quay trở lại thiên đàng này.



liễu hoặc ném hắn ngã chúi về phía đối thủ khác để vô hiệu hóa cả hai...

"Suýt" thành tuyệt phẩm

Đặt chân vào game, bạn sẽ được tận mắt thấy cả thành phố phố thời trung cổ với những kiến trúc đẹp mắt từ những căn nhà nhỏ bé cho đến những toà tháp uy nguy cao vút; những thánh đường lộng lẫy hay những khu thị tứ nhộn nhịp với đủ thứ tiếng động như tiếng trò chuyện xen lẫn tiếng thuyết giảng về tôn giáo hoặc chính trị của một học giả nào đó và cả tiếng van xin của những người dân đang bị quân lính hiếp đáp. Đôi khi, cùng một lúc bên cạnh các toà nhà, các vật thể, còn có cả trăm con người xuất hiện với những hành động khác nhau nhưng game vẫn chạy rất "mượt" mà không hề giảm khung hình, một điểm ấn tượng của AC. Người dân trong thành phố dù có trùng lắp nhưng vẫn được thiết kế khá ưa nhìn, đặc biệt Altair với chiếc áo choàng chùm đầu vẫn giữ được phong cách lạnh lùng, ngạo nghễ đã từng thấy ở chàng Hoàng tử Ba tư. Tuy bạn sẽ tốn chút thời gian để game nạp bản đồ thành phố mới nhưng sau đó thì không phải gặp cảnh load game nữa khi di chuyển từ khu vực này qua khu vực khác của thành phố rộng lớn đó.

Với AC, chỉ chơi thôi thì "phí" vì bạn còn có thể cảm nhận những nét đẹp mà game mang đến. Thỉnh thoảng, bạn nên tạm gác nhiệm vụ mà dành thời gian đặt chân lên đỉnh những ngọn tháp cao nhất để ngắm nhìn bao quát phong cảnh với bầu bầu trời trong xanh và ánh nắng chói chang hoặc dừng bước lữ hành trên một băng ghế và thưởng thức các đoạn nhạc nền trầm bổng mang giai điệu Ả Rập huyền bí, mê hoặc. Hình ảnh và âm thanh xuất sắc đã hoà quyện để cho ra đời một trong những game có màn trình diễn ấn tượng nhất hiện nay.

Có lẽ AC sẽ đạt đến mức hoàn hảo nếu như không có những thiếu sót mà điển hình là việc xây dựng hệ thống nhiệm vụ quá đơn điệu. Có thể gói gọn toàn bộ game vào một chuỗi nhiệm vụ thăm dò tin tức - ám sát lặp đi lặp lại. Ngay cả thăm dò tin tức cũng chỉ có 3 loại hình (nghe lén, tra hỏi và đánh cắp thông tin) lại được thực hiện tương đối dễ dàng nên chẳng mấy chốc bạn sẽ nhanh chóng mất đi cảm giác hồi hộp. Ngay cả tiêu chí ám sát được đặt ra cho game cũng nhạt dần theo thời gian. Càng về sau khi "kiếm pháp" của bạn càng được nâng cấp cao cường thì hầu như không ai dại gì tốn thời gian lén lút ám sát trong khi có thể đường hoàng công khai khiêu chiến và tiêu diệt đối thủ. Phong cách "hành động lén lút" chuyển dần sang "hành động thuần túy" càng rõ nét khi càng gần về cuối game. Cảm giác hồi hộp, căng thẳng cực độ để rồi thở phào khoái trá sau khi thực hiện thành công một pha ám sát ngoạn mục của các game thuộc loại stealth-action khác sẽ khó tìm thấy trong AC nhưng dẫu sao cũng có thể thông cảm cho Ubisoft khi đây mới chỉ là tác phẩm lớn đầu tiên họ thực hiện theo phong cách này. AI của đối phương cũng không phải xuất sắc lắm khi dù bao vây bạn bằng số đông nhưng lại không biết phối hợp và khá "quân tử tàu" khi chỉ lần lượt từng tên tấn công mà không "lấy thịt đè người".

Đóng nhưng mở

Ubisoft đã khá khôn khéo khi tạo cho AC một kết thúc mở và còn nhiều yếu tố cần phải làm sáng tỏ, mở đường cho khả năng xuất hiện các phiên bản tiếp theo của bộ 3 tác phẩm liên hoàn trong thời gian tới. Với những ưu điểm đã đạt được trong AC, người chơi hoàn toàn có quyền hy vọng các nhà phát triển sẽ khắc phục các nhược điểm để các phiên bản sau hoàn thiện hơn, đạt tầm vóc siêu phẩm. Dù vậy, hiện tại, cuộc hành trình của Altair cũng hoàn toàn đủ hấp dẫn để bạn có thể thưởng thức trong một khoảng thời gian tương đối.

XUÂN QUANG

Ưu

- Lối chơi mới mẻ cuốn hút.
- Điều khiển dễ nhớ và hiệu quả.
- Các pha hành động đẹp mắt.
- Đồ họa và âm thanh xuất sắc.

Khuyết

- Nhiều nhiệm vụ trùng lắp.
- Yếu tố bí mật nhạt dần khi về cuối game.

HIỆU ỨNG LỚN MASS EFFECT™

MATURE 17+ CONTENT RATED BY ESRB

MASS EFFECT	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	BioWare
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	Xbox360
NGÀY PHÁT HÀNH	23/11/2007
ESRB	Mature

Nổi tiếng với những sản phẩm nhập vai vào hàng kinh điển trên PC lẫn console như Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: KOTOR, Jade Empire nên không có gì lạ khi suốt thời gian công bố đến lúc phát hành, Mass Effect (ME) - sản phẩm mới nhất từ lò BioWare - luôn được các phương tiện truyền thông lẫn giới game thủ dành sự quan tâm đặc biệt. Ngay cả khi xuất hiện vào mùa "bão game" cuối năm bên cạnh những tên tuổi lớn như Crysis, Halo 3, Super Mario Galaxy… trò chơi vẫn tạo dược những dấu ấn riêng nhờ kịch bản mạch lạc và cách chơi rất cuốn hút.

BỐI CẢNH

ME khởi đầu bằng việc tàu không gian SSV Normandy, do phi trưởng Anderson và sĩ quan chỉ huy Shepard (cũng là nhân vật chính của trò chơi) thực hiện nhiệm vụ đến Eden Prime – một trong những thuộc địa của loài người trên vũ trụ để khôi phục một thiết bị có tên Prothean Beacon. Trên đường bay, Normandy nhận được một cuộc gọi khẩn cấp từ Eden Prime rằng nơi đây đang bị tấn công dữ dội.

Ngay khi phi thuyền vừa hạ cánh, Nihlus, một thành viên của Spectre (lực lượng chuyên giải quyết các xung đột về chính trị và quân sự trong khắp vũ trụ)

cùng nhóm quân do Shepard chỉ huy ngay lập tức bắt tay điều tra sự việc diễn ra trên Eden Prime. Họ sớm phát hiện cuộc tấn công có sự nhúng tay của chủng tộc nửa người nửa máy rất hiếu chiến Geth… Trong khi chủ động điều tra trước một mình, Nihlus tình cờ gặp được Saren (cũng là thành viên của Spectre). Tuy nhiên, anh ta bị chính người đồng đội hạ sát. Sự việc sớm được sáng tỏ khi chính Saren là người ra lệnh cho đám lính Geth tấn công hành tinh này.

Sau khi ngăn chặn được âm mưu phá hủy Eden Prime của Saren, Shepard nhanh chóng báo cáo sự việc với Đại Sứ Udina để trình lên Hội Đồng Citadel. Tuy nhiên, do chứng cứ không thuyết phục nên mọi cáo buộc của anh cùng đồng đội về Saren đều bị vô hiệu. Tia hy vọng được mở ra khi Shepard gặp được Tali, người nắm giữ đoạn ghi âm giữa Saren và đồng minh của hắn, nữ tộc trưởng Asari có tên Benezia về vụ việc ở Eden Prime. Trước chứng cứ thuyết phục, hội đồng Citadel quyết định tiến cử Shepard vào tổ chức Spectre với mục đích tìm ra kẻ phản bội Saren để ngăn chặn nguy cơ chiến tranh…

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Như phần lớn các game nhập vai của BioWare nói riêng và Âu-Mỹ nói chung, bạn có thể lựa chọn giới tính và tùy biến ngoại hình của nhân vật chính như mắt, mũi, miệng, khuôn mặt… Có đến sáu lớp nhân vật để bạn có thể lựa chọn nhưng chủ yếu được xây dựng từ ba lớp chính là chiến binh (soldier), kĩ sư (engineer) và pháp sư (biotic user). Mỗi lớp nhân vật sẽ có ưu khuyết điểm riêng đòi hỏi bạn phải xử lý trong suốt quá trình chơi. Mặt khác, xuất xứ và tâm lý của nhân vật cũng nằm trong danh mục lựa chọn, vì thế chọn lựa của bạn sẽ tác động đến lượng nhiệm vụ thêm nhận được trên đường đi cũng như lượng điểm danh vọng nhận được theo hướng chính, tà và trung lập (Renegade và Paragon).

Đối thoại là một trong những yếu tố quan trọng của game nhập vai truyền thống và điều này cũng rất được chú trọng trong ME thể hiện qua số lượng cậu thoại rất đa dạng và phong phú (điều này còn dựa vào khả năng dọa nạt hoặc quyến rũ do bạn nâng cấp cho nhân vật). Tùy vào phương án chọn lựa, thái độ mà bạn nhận phản ứng hoàn toàn khác nhau. Đáng ghi nhận là những câu thoại dài, lắt léo, tốn nhiều thời gian đọc trong các sản phẩm trước của BioWare đã được diễn giải khá cô đọng, súc tích trong ME.

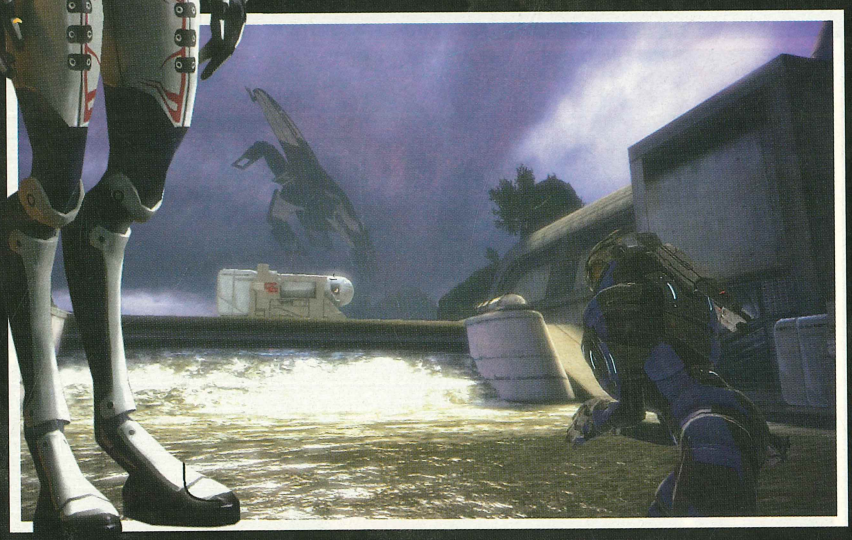
Do những đặc trưng của công việc nên bạn và các thành viên trong nhóm phải thường xuyên giải quyết công việc ở nhiều hành tinh thuộc các hệ mặt trời khác nhau. Tuy nhiên, trái với suy nghĩ ban đầu, phần lớn các hành tinh trong game chỉ cho phép bạn quan sát từ xa để kiếm chút điểm kinh nghiệm chứ không cho hạ cánh để khảo sát thực tế. Bù lại với những nơi đến được, game cung cấp hẳn phương tiện di chuyển là chiếc xe địa hình M35 Mako. Ngoài việc rút ngắn thời gian khám phá cũng như chống khí độc trên một số hành tinh, M35 Mako còn là vũ khí rất cơ động nhờ trang bị hỏa lực là súng máy và một khẩu pháo sát thương khá mạnh. Nếu không thích "lạm dụng" hỏa lực hoặc chờ đợi sạc lại đạn, bạn có thể chủ động tăng tốc và ủi thẳng vào các tốp lính địch đang say sưa phục kích. Do những tính năng rất "chuẩn" này, M35 Mako bị hạn chế ở một số khu vực đặc biệt. Ngoài ra, nếu không cẩn thận, bạn cùng đồng đội trong xe có thể "lên đường" bất kỳ lúc nào nếu chẳng may bị đám sâu khổng lồ bất ngờ tấn công từ dưới đất. Nhưng đây không phải là vấn đề quá lớn bởi bạn vẫn có thể vượt qua những trở ngại trên.

Chiến đấu trên bộ vẫn là điểm nổi bật và hấp dẫn nhất của ME. Ngoài nhân vật

chính Shepard, bạn có thể dẫn theo hai trong số sáu thành viên khác trong nhóm để hỗ trợ trong trận chiến. Điểm khác thú vị là thay vì phó thác hoàn toàn cho máy như trước đây, bạn có thể chủ động điều khiển các nhân vật này thông qua vài lệnh đơn giản như đứng im, theo sau hoặc di chuyển đến vị trí chỉ định. Song song đó, bạn có thể dựa vào địa hình màn chơi để bố trí thành viên trong nhóm vào các vị trí nấp tốt để đối phó với đối phương vốn luôn áp đảo tuyệt đối về số lượng. Mặc dù những nhóm lệnh này vẫn gặp một số trục trặc nhỏ như khi đồng đội của bạn chẳng may mắc kẹt ở xó xỉnh nào đó hay trở chứng bất tuân (một số trường hợp) nhưng khó phủ nhận bổ sung này giúp bạn chủ động hơn mà đặc biệt là giảm thiểu thương vong.

Danh mục vũ khí trong MF chỉ bao gồm súng và lựu đạn nổ. Tuy nhiên, riêng phần súng đã được chia thành bốn loại khác nhau gồm súng lục, súng máy, shotgun và bắn tỉa. Cần lưu ý là mỗi loại súng chỉ thích hợp với một lớp nhân vật nhất định, vì vậy bạn nên bỏ thêm thời gian phân chia cho các thành viên trong nhóm nhằm đạt hiệu quả tối ưu. Đạn dược không phải là mối bận tâm lớn trong MF (yếu tố này đã được nhà sản xuất lược bỏ) nhưng bù lại khoảng thời gian nạp tương đối lâu. Do vậy bạn có thể chủ động đổi sang vũ khí khác bằng phím LB hoặc sử dụng chúng như vũ khí cận chiến. Bên cạnh đó, bạn có thể kích hoạt các thủng thuốc nổ bên vệ đường mỗi khi đối phương không để ý đứng gần hay đi ngang qua.

Ngoài ra, bạn có thể tận dụng sở trường của từng nhân vật trong nhóm để áp đảo đối phương. Ví như các nhân vật sử dụng phép thuật Biotic nhuần nhuyễn có thể nhấc bổng đối phương để làm bia cho đồng đội. Trong khi các kĩ sư lành nghề (Tech) có thể điều khiển robot của phe địch và biến chúng thành đồng minh đắc lực. Tuy nhiên, cũng như đạn dược, thời gian sử dụng lại những kĩ năng này tương đối lâu. Song song đó, các kĩ năng đặc biệt chỉ xuất hiện khi bạn dùng điểm thưởng để nâng cấp một vài chỉ số nhất định. Vì vậy, tuỳ vào tình huống gặp phải, bạn có thể tự phân công thành viên sử dụng các kĩ năng này bằng phím RB. Đồng thời để tránh lãng phí lượng điểm thưởng có được, bạn nên cân nhắc thật kĩ trước khi quyết định.



ƯU

- Cốt truyện hấp dẫn.
- Âm thanh và lời thoại được đầu tư tốt.

KHUYẾT

- Tốc độ khung hình chưa được ổn định ở một số cảnh chơi.
- Mỗi số lỗi ảnh hưởng đến khả năng tiếp tục trò chơi.

AM VÀ SẮC

Được xây dựng trên engine nổi tiếng Unreal 3 nên có thể nói cơ chế đồ họa của ME rất tuyệt vời. Rõ nét nhất là cảm xúc, nét biểu cảm trên khuôn mặt của từng nhân vật trong game thể hiện rất tinh tế và sống động. Chuyển động môi của các nhân vật cũng rất khớp với từng câu thoại. Tuy nhiên, những chi tiết đắt giá trên chưa thật hoàn hảo khi khung hình trời sụt thất thường ngay cả khi đó là những cảnh tĩnh và ít vật thể nhất. Đôi khi bạn phải chấp nhận bỏ cả quãng đường dài đi được chỉ để nạp lại trò chơi do nhân vật chính đột ngột bị chôn chân ở chỗ nào đó mà không hiểu lý do. May mắn là hiện tượng này không xảy ra đều đặn và ảnh hưởng nặng đến quá trình chơi.

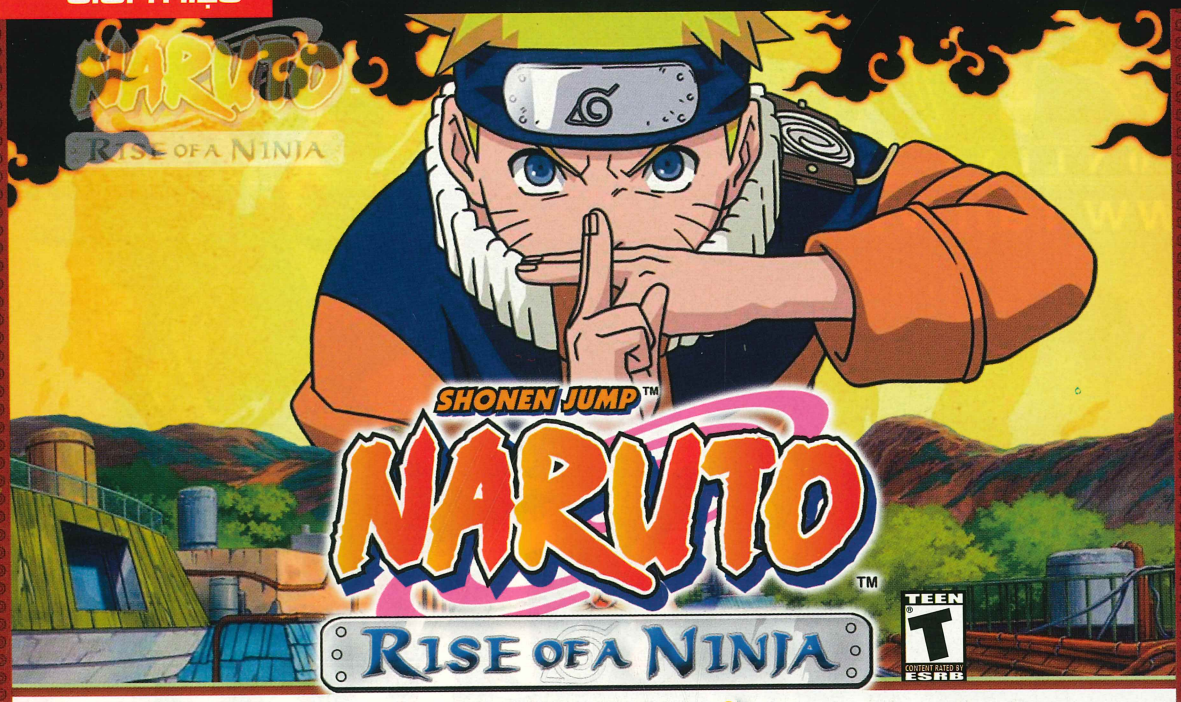
Công tác lồng tiếng cho trò chơi cũng rất được chú trọng. Các diễn viên lồng tiếng đã thực hiện xuất sắc vai trò của mình, khiến các câu thoại trong game trở nên có hồn hơn bao giờ hết. ME cũng là sản phẩm đầu tiên BioWare lồng tiếng cho cả nhân vật chính. Tùy vào giới tính chọn lựa mà phần lồng tiếng sẽ được hai diễn viên chính Jennifer Hale và Mark Meer thể hiện. Nhạc nền của game cũng mang đậm chất khoa học giả tưởng mà trò chơi đang hướng đến nên tạo được dấu ấn khá đậm nét.

LỜI KẾT

Tuy vẫn còn tồn tại những khuyết điểm nhỏ, nhìn chung Mass Effect vẫn là một tựa game xuất sắc mà bạn có thể tìm thấy được trong năm 2007. Một lần nữa BioWare lại chứng tỏ niềm tin mà người hâm mộ dành cho họ là hoàn toàn xứng đáng.

BÌNH MINH

RAN
ONLINE
www.ran.vn
TUYỆT ĐỈNH PK
CHƯƠNG 1
BẮT ĐẦU THÁNG 01/2008
SỨ MỆNH TƯƠNG LAI
Dịch vụ hỗ trợ khách hàng:
ĐT: (84-8) 8462997 Fax: (84-8) 8463019 Email: info@bro.vn
Website: www.bro.vn ĐC: 129 Nguyễn Trọng Tuyển , P.15, Q.PN, Tp HCM
FREE2PLAY
FOREVER
MIN COMMUNICATIONS,INC.
민커뮤니케이션
bro
CYBERWORLD
www.bro.vn



NINJA THIẾU NIÊN

Cậu bé nghịch ngợm Naruto của làng Mộc Diệp với ước mơ trở thành một nhẫn giả cừ khôi, phấn đấu trở thành Hokage, đã trải qua quá trình rèn luyện gian khổ và đầy nguy hiểm và không biết trong cơ thể mình tiềm ẩn sức mạnh vô song của linh hồn Cửu Vĩ Hồ Ly, thể hiện bằng gameplay độc đáo.

NARUTO RISE OF A NINJA	
PHÁT HÀNH	Unbisoft
PHÁT TRIỂN	Unbisoft Montreal
THỂ LOẠI	Hành động / Đối kháng
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2007
ESRB	Teen

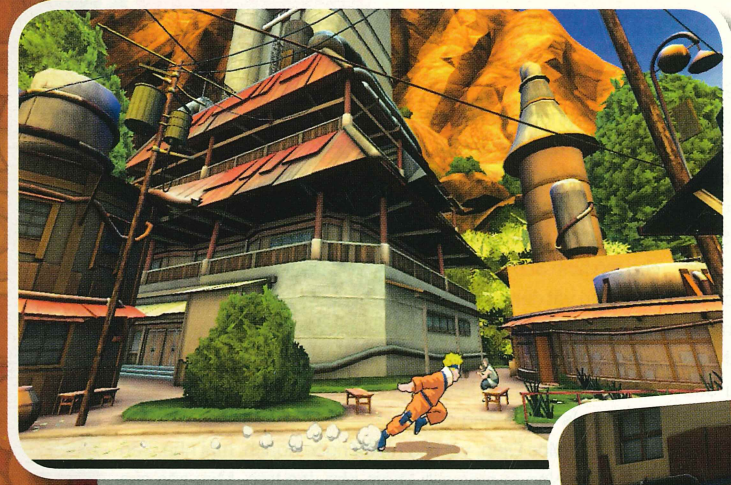
Nếu trào lưu của các hãng game Âu Mỹ như EA, Ubisoft hay Activision là phát triển trò chơi ăn theo các bộ phim Hollywood thì ngược lại, các hãng game Nhật như Capcom, Konami hay Bandai Namco lại có xu hướng làm game dựa theo các bộ truyện tranh (manga/anime) nổi tiếng của xứ sở mặt trời mọc. Có thể kể đến hàng loạt bộ manga nổi tiếng đã lên game như Doremon, Dragon Ball, Yu Yu Hakusho, Captain Tsubasa, Flame of Recca, One Piece... Tuy nhiên, phiên bản gần đây nhất của trò chơi ăn theo bộ manga nổi tiếng Naruto, hiện vẫn còn đang xuất bản những chương mới nhất, lại do một hãng game phương Tây kỳ cựu, rất nổi tiếng đảm trách. Đó chính là Naruto: Rise of a Ninja của hãng Ubisoft Montreal.

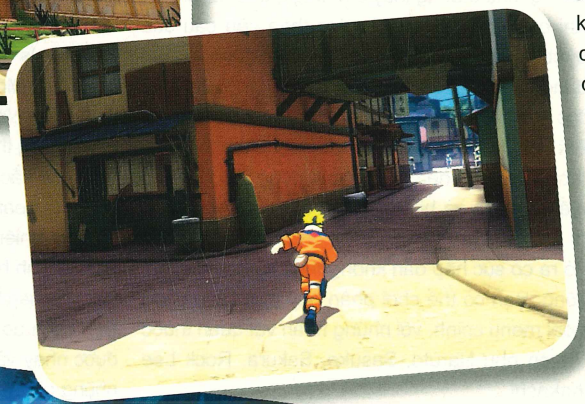
Từ trước đến nay, cũng đã có khá nhiều tựa game dựa theo nội dung bộ truyện nổi tiếng của mangaka (tác giả) Musashi Kishimoto, với đủ thể loại như phiêu lưu, hành động, nhập vai, song đấu... Lần này, phiên bản Rise of a Ninja, dành riêng cho Xbox 360 là game thuộc thể loại hành động kết hợp song đấu và có nội dung bám rất sát với bộ anime (phim hoạt hình) về cậu bé Naruto hiếu động. Vì thế, nếu bạn đã từng xem qua bộ truyện hay phim hoạt hình Naruto, chắc chắn sẽ cảm thấy rất quen thuộc với cốt truyện của game.

Chuyện game kể về quá trình trưởng thành của Naruto, một cậu bé nghịch ngợm sinh sống tại làng ninja Mộc Diệp (Leaf Village), cùng ước mơ trở thành một ninja (nhẫn giả) cừ khôi. Với mục tiêu phấn đấu trở thành Hokage (chức vụ ninja lãnh đạo cao nhất của làng ninja Mộc Diệp) huyền thoại, Naruto đã trải qua quá trình rèn luyện gian khổ và đầy nguy hiểm để đạt được mục tiêu của mình. Tuy nhiên, có một sự thật mà Naruto lúc bấy giờ chưa nhận ra, trong cơ thể cậu đang tiềm ẩn sức mạnh vô song của linh hồn Cửu Vĩ Hồ Ly (quái vật hồ ly chín đuôi) đã bị Hokage đệ tứ hy sinh tính mạng để phong ấn vào người cậu, khi Naruto mới chỉ là một đứa trẻ sơ sinh.

HÀNH ĐỘNG TỰ DO

Lối chơi của Naruto: Rise of a Ninja (NRN), như đã đề cập, là sự kết hợp của





hai phong cách chính: hành động phiêu lưu và song đấu đối kháng. Hầu hết thời lượng trong phần chơi chính của game dành cho phần chơi hành động phiêu lưu dưới góc nhìn ngôi thứ ba. Chỉ khi nào đụng độ đối phương, game mới chuyển sang chế độ đối kháng. Kiểu thay đổi này rất giống với các game nhập vai theo lượt truyền thống của Nhật Bản, tiêu biểu là Final Fantasy, với màn hình cùng giao diện lúc phiêu lưu và lúc chiến đấu hoàn toàn khác biệt nhau.

Đầu tiên là phần chơi hành động phiêu lưu. Đáng ngạc nhiên là ở mảng này, game mang nhiều yếu tố của một trò chơi dạng "sandbox". Nghĩa là thế giới trong trò chơi hoàn toàn rộng mở và người chơi được quyền đi đến bất cứ đâu tùy thích. Đây là phong cách đã tạo nên thành công cho loạt game Grand Theft Auto hay gần đây nhất là Assassin's Creed (game khá thành công cũng của Ubisoft Montreal). Tuy nhiên, do phải bám sát theo nội dung bộ truyện, nên "thế giới" trong NRN nhỏ bé và hạn chế hơn khá nhiều, chỉ xoay quanh phạm vi Mộc Diệp. Trong ngôi làng này, Naruto có thể đi bất kỳ đâu và tiếp xúc với bất kỳ ai mà cậu thích. Tuy nhiên, vào đầu game thì người làng hầu như chả ai muốn nói chuyện với cậu bé vì những trò tai quái mà cậu luôn gây ra. Đây cũng chính là một trong những mục tiêu dành cho bạn khi chơi: lấy lại sự tin yêu của càng nhiều dân làng càng tốt; càng có nhiều người thân thiện, việc chơi game càng dễ dàng hơn khi họ sẵn lòng giúp đỡ trong các nhiệm vụ.

NHIỆM VỤ ĐA DẠNG

Trong làng, bạn sẽ có khá nhiều việc để làm. Các nhiệm vụ được chia thành hai loại: chính và phụ. Nhiệm vụ chính (thể hiện dưới dạng các cuộn giấy màu xanh) liên quan chặt chẽ đến cốt truyện của game. Bạn sẽ nhận các nhiệm vụ này từ các thầy giáo hoặc từ chính "già làng" Hokage đệ tam. Trên đường thực hiện các nhiệm vụ, Naruto thường phải băng qua những đoạn đường đầy rẫy chướng ngại vật, cạm bẫy, buộc người chơi phải thể hiện kỹ năng chạy nhảy khéo léo để vượt qua. Những phân đoạn này mang rất nhiều tính chất của các game dạng Platform, vốn luôn yêu cầu người chơi phải chạy nhảy liên tục và khéo léo. Gặp đối phương, lối chơi của game sẽ trở thành kiểu chơi song đấu đối kháng, mà chúng ta sẽ đề cập sau.

Bên cạnh các nhiệm vụ chính, bạn còn có thể làm các nhiệm vụ phụ (các cuộn giấy cam) do người dân trong làng giao cho. Bạn có thể giúp các chủ cửa hàng thu thập các đồng tiền làm vốn để họ mở lại cửa hàng, đi giao mì ramen cho khách hàng, chơi trốn tìm cùng bọn trẻ, giúp những người đang buồn bã phấn chấn trở lại bằng tuyệt chiêu... siêu nhảm Sexy Jutsu trứ danh của Naruto, hoặc đơn giản là lùng kiếm những đồng tiền quý hiếm được giấu rất khéo léo khắp trong làng. Nói chung, đúng với phong cách của một game có môi trường mở, bạn sẽ có khá nhiều việc linh tinh để làm trong NRN. Hoàn thành nhiệm vụ, bạn được thưởng điểm Training để mua thêm các đòn combo cho Naruto, tăng thêm thanh máu (nếu là nhiệm vụ phụ), tăng thanh năng lượng Chakra (nếu là nhiệm vụ chính), cũng như tiền để mua đồ dùng hay các cuộn giấy giúp gia tăng sức khoẻ cho Naruto.

ĐỐI KHÁNG KỊCH TÍNH

Kết hợp với lối chơi hành động phiêu lưu là dạng chơi song đấu đối kháng. Lúc này game không khác gì một game song đấu điển hình. Bên cạnh những đòn combo khá đa dạng và hiệu quả, bạn sẽ gặp lại những tuyệt chiêu (gọi chung là Jutsu hay "thuật", khi sử dụng sẽ tiêu tốn năng lượng Chakra) quen thuộc của Naruto trong truyện như thế thân thuật, phân thân chi thuật hay tuyệt chiêu Sexy Jutsu có tác dụng khiến đối phương phân tâm. Việc thi triển Jutsu trong NRN cũng có điểm khá đặc biệt khi bạn phải sử dụng hai cần Analog thay vì bấm liên hoàn các nút như thường thấy ở những game đối kháng khác. Khi bạn đẩy các cần Analog theo yêu cầu của từng tuyệt chiêu, nhân vật sẽ thi triển các động tác tay theo đúng những chiều như vậy, giúp bạn cảm thấy thao tác của mình trở nên "ép phê" và đem lại cảm giác thật hơn, thay vì phải bấm một loạt phím theo thứ tự một cách nhàm chán. Với những động tác, đòn thế khá uyển chuyển và hiệu ứng bắt mắt, trận đấu luôn diễn ra với tiết tấu nhanh. Phần chơi đối kháng của game tỏ ra có sức hấp dẫn không thua kém phần chơi hành động. Bạn có thể chơi phần này một cách riêng biệt ở ngoài menu chính, với những nhân vật quen thuộc của bộ truyện như Naruto, Sasuke, Sakura, Rock Lee hay thầy Kakashi...

VÀI KHUYẾT ĐIỂM NHỎ

Theo phong cách truyền thống của các game làm từ các bộ truyện manga, NRN cũng sử dụng cơ chế đồ họa cel-shading (hiệu ứng 2D cho mô hình 3D) để thể hiện các nhân vật đúng chất hoạt hình. Tuy nhiên, môi trường xung quanh hoàn toàn là 3D và được thể hiện khá chi tiết, nhất là các quang cảnh trong làng Mộc Diệp, với khá nhiều ngóc ngách, mái nhà, sân thượng để Naruto mặc sức khám phá, leo trèo. Màu sắc của game cũng thể hiện đúng chất hoạt hình Anime, sáng sủa và đầy màu sắc. Xen kẽ là những đoạn phim được lấy từ chính bộ phim hoạt hình Naruto nên vẫn giữ được chất lượng vốn có. Tuy nhiên, vẫn có điều đáng phàn nàn là camera chưa thực sự linh hoạt, không ổn định mỗi khi bạn đến những khu vực nhỏ hẹp khiến khó định vị được hướng chạy cho Naruto. Bên cạnh đó, phần điều khiển nhân vật khi chạy nhảy chưa được nhạy và "trơn tru" nên có thể cản trở bạn khi thực hiện những pha nhảy nhót liên tục để vượt qua các chướng ngại vật hay cạm bẫy. Tuy nhiên phần âm thanh không có gì đáng phàn nàn với những đoạn nhạc quen thuộc trong phim hoạt hình; các nhân vật chính được lồng tiếng riêng khá diễn cảm, thể hiện rõ tính cách.

Rõ ràng, một vài điểm yếu nhỏ nhặt không đủ che lấp những ưu điểm của game. Đó là phần nội dung trung thành với bộ truyện tranh, đồ họa và âm thanh bắt mắt, đã tai. Và vượt lên trên tất cả, giúp NRN trở thành một game thực sự hấp dẫn là lối chơi đa dạng, kết hợp thành công nhiều thể loại khác nhau. Chắc chắn, với những ưu điểm này, NRN có thể được xem là một trong những game hay nhất, không chỉ trong "hàng ngũ" game mang thương hiệu Naruto, mà còn trong tất cả các game ăn theo truyện tranh khác.

THANH NGUYÊN

ƯU

- Lối chơi đa dạng, kết hợp nhiều thể loại
- Nhiều bí mật để khám phá
- Đồ họa và âm thanh rất tốt

KHUYẾT

- Camera đôi khi không ổn định
- Điều khiển nhân vật chưa được nhạy

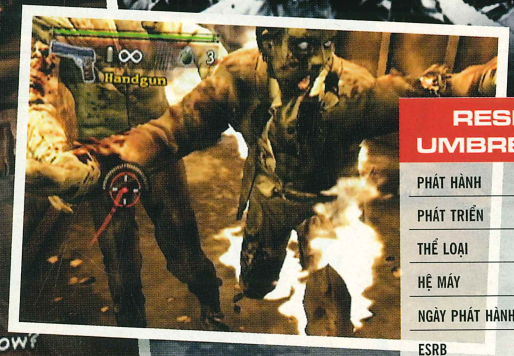
Shaiya
Chương III: Lời Sấm Truyền
Hãy cùng thế giới Shaiya tưng bừng đón chào
LỄ HỘI GIÁNG SINH
với những sự kiện
Nhiệm vụ Noel
Shaiya - Mùa tuyết trắng
Phép màu của Nữ Thần
Khung trời mùa đông
SONO KONG
SAIGON TEL
Telecom-ISP & Software Development
SONG V
Thông tin chi tiết tại:
www.shaiya.com.vn
Địa chỉ: 159/31A Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận-TP.HCM Điện thoại: 08. 8479624 - Fax: 08. 8479660

resident evil®

THE UMBRELLA CHRONICLES

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

BÍ MẬT TẬP ĐOÀN UMBRELLA

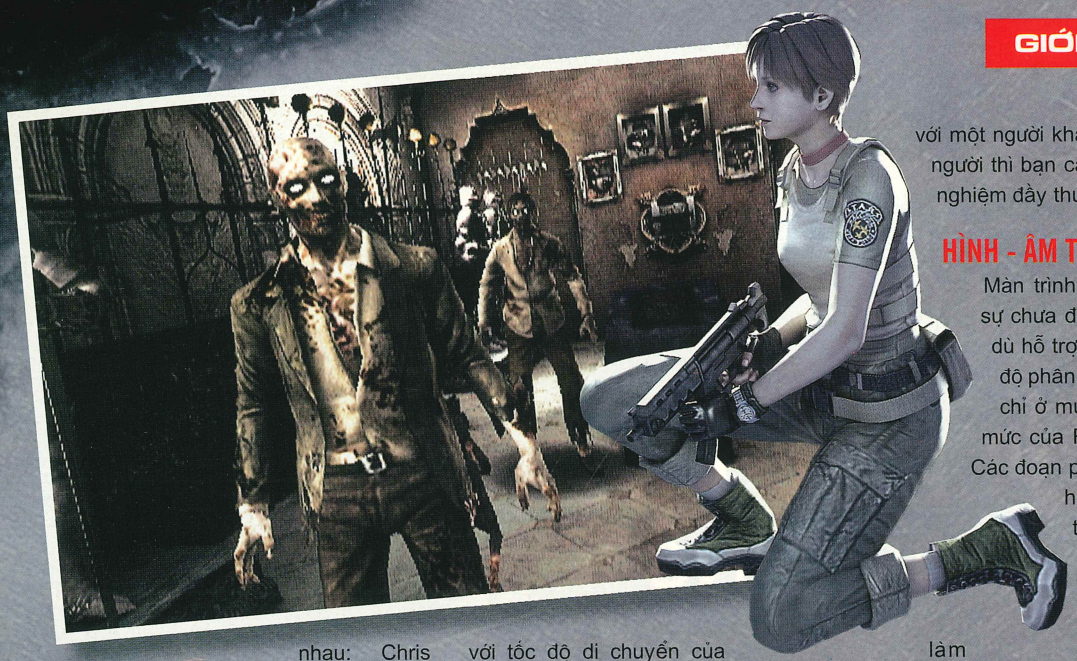


RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Bắn hồng tâm
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2007
ESRB	Mature

Nhắc đến cái tên Resident Evil (RE) hẳn game thủ sẽ dễ dàng liên tưởng đến dòng game hành động phiêu lưu pha lẫn yếu tố kinh dị đã trở thành một biểu tượng quen thuộc của hãng Capcom. Tuy nhiên, bên cạnh những game chính thống theo thể loại này mà tiêu biểu nhất là Resident Evil 4, vẫn còn một dòng game dạng "rail shooter" hoặc "light-gun" được biết đến dưới cái tên là "bắn hồng tâm". Đã có lần lượt 3 phiên bản thuộc thể loại này ra đời: RE Survivor, RE Survivor 2 Code: Veronica, RE Dead Aim, mang đến cho người chơi những trải nghiệm khác nhưng chúng vẫn chỉ được xem là những "diễn viên phụ". Với RE: The Umbrella Chronicles (REUC), phiên bản thứ 4 của thể loại này, Capcom hy vọng sẽ thay đổi được quan niệm cũ. Nó còn mang sứ mạng "một mũi tên trúng hai đích": vừa là món quà cho fan của máy Wii, đồng thời là bản tóm lược cốt truyện của các phiên bản RE trước, dọn đường cho siêu phẩm RE 5 sẽ xuất hiện trên máy PS3 và Xbox360 trong thời gian tới.

HÀNH TRÌNH CỦA TẬP ĐOÀN TỘI ÁC

Đúng như tên gọi, REUC là cuốn biên niên sử về tập đoàn Umbrella, cội nguồn của mọi hiểm họa trong xêri RE. Thông qua các trích đoạn hồi tưởng những sự kiện chính của các bản RE trước, người chơi có dịp tóm tắt và xâu chuỗi các sự kiện để có một cái nhìn đầy đủ nhất về tập đoàn này. Với cốt truyện trải dài từ RE: Zero qua các bản RE 1, 2, 3 và dừng lại ở thời điểm một năm trước khi những sự kiện trong RE 4 bắt đầu, người chơi sẽ có dịp điều khiển 8 nhân vật thuộc về các phiên bản RE khác



nhau: Chris Redfield, Jill Valentine, Rebecca Chambers, Billy Coen, Carlos Oliveira, Ada Wong, HUNK và Albert Wesker. Capcom hy vọng game sẽ tạo cảm giác thân quen cho những fan lâu năm, đồng thời mang lại những kinh nghiệm mới mẻ qua cách chơi khác với những gì bạn đã trải qua trong quá khứ.

THỬ THÁCH "THIỆN XẠ"

Với cách chơi "bắn hồng tâm", những yếu tố phiêu lưu đã được lược bỏ để chỉ nhấn mạnh phần hành động. Ngay cả việc di chuyển cũng do máy đảm nhận khi người chơi đi theo những cung đường được vạch trước, do đó phần việc còn lại bạn phải làm là điều khiển chính xác hồng tâm bằng bộ điều khiển của máy Wii; nhặt thêm súng ống, đạn dược, đồ phục hồi máu dọc đường đi. Nhanh và chuẩn xác là 2 yêu cầu chủ chốt để giúp bạn giải quyết các đối thủ trong game này gồm các zombie và các quái vật khác. Đôi khi một phát "head-shot" còn công dụng hơn xả cả băng vào những bộ phận không hiểm yếu trên cơ thể zombie. Tất cả đối thủ đều có một điểm chí tử như thế, chỉ cần bạn phát hiện và khai thác tốt. Điều này cũng giúp tiết kiệm đạn dược cho các vũ khí có sức công phá mạnh như shotgun và các loại tiểu liên; ngoại trừ súng ngắn là có đạn vô tận. Bạn còn có thể dùng dao trong những pha cận chiến và để dành số lựu đạn ít ỏi khi cần "dọn dẹp" hiệu quả cả đám địch. Kết thúc mỗi màn chơi, tùy kết quả đạt được, bạn nhận được những mức thưởng khác nhau để nâng cấp vũ khí nhằm "dễ thở" hơn về sau.

Việc sử dụng Wii Remote để di chuyển hồng tâm đã được Capcom thực hiện khá tốt. Tuy nhiên, bạn cần dành chút thời gian làm quen với tốc độ di chuyển của hồng tâm để sau đó "nhập cuộc" thoải mái nhất. Để đảm bảo yếu tố "nhanh" trong các pha hành động, REUC cho phép bạn nạp đạn chỉ với một cái lắc tay nhẹ nhàng, thay đổi súng thật tiện lợi bằng phím C của Nunchuk. Thậm chí thao tác chiến đấu bằng dao cũng khá thú vị khi chỉ cần giữ phím A và di chuyển Wii Remote qua lại để tấn công những đối thủ ở gần. Thỉnh thoảng, ở một số đoạn, game cũng đòi hỏi bạn phải có phản xạ nhanh nhạy khi bấm chính xác nút được yêu cầu để né tránh các đòn tấn công bất ngờ rất thường gặp trong các trận đấu trùm.

Game được thiết kế khá hợp lý khi những đối thủ di chuyển chậm thì thường "trâu" hơn những tên có tốc độ nhanh. Chỉ có những con trùm là "dữ dằn" hơn nhiều khiến những trận đấu thách thức và hấp dẫn hơn. Các điểm lưu cũng được bố trí khá gần nhau nên bạn không phải lo lắm việc sẽ phải đi lại cả một quãng đường dài. Với nhiều độ khó khác nhau, game sẽ đáp ứng được nhu cầu của mọi tầng lớp game thủ từ những tay "lính mới" cho đến những "thiện xạ" lão luyện. Nếu có dịp cùng chơi với một người khác ở chế độ phối hợp 2 người thì bạn càng có thêm những trải nghiệm đầy thú vị nữa.

HÌNH - ÂM TẠM ĐƯỢC

Màn trình diễn trong REUC thật sự chưa được ấn tượng lắm. Mặc dù hỗ trợ màn hình rộng 16:9 và độ phân giải 480p nhưng đồ họa chỉ ở mức khá - chưa đạt được mức của RE4 trên Wii trước đây. Các đoạn phim cắt cảnh được thực hiện khá tốt cũng không thể bù lại được cảnh nền và các vật thể thiết kế thiếu chi tiết. Một số cảnh lại quá tối tăm làm người chơi khó quan sát. Phần âm thanh có vẻ khá hơn nhờ tạo được không khí rờn rợn bằng những đoạn nhạc quen thuộc ở các bản RE trước. Phần lồng tiếng cũng hoàn thành tốt vai trò của mình, đặc biệt là giọng nói nhân vật Albert Wesker rất có sinh khí, lôi cuốn.

MÓN KHAI VỊ

Mặc dù được đánh giá cao hơn hẳn 3 phiên bản "bắn hồng tâm" trước đó của dòng RE nhưng REUC chỉ được đánh giá ở mức khá mà thôi. Xét cho cùng, REUC là món khai vị khá "ngon" để người chơi bớt nôn nao chờ đợi "món chính" hoành tráng RE 5. Ngay trong lúc này, REUC là một cơ hội tốt để bạn ôn lại những sự kiện chính của dòng game RE và hiểu rõ thêm những bí ẩn về tập đoàn Umbrella, tập đoàn tội ác.

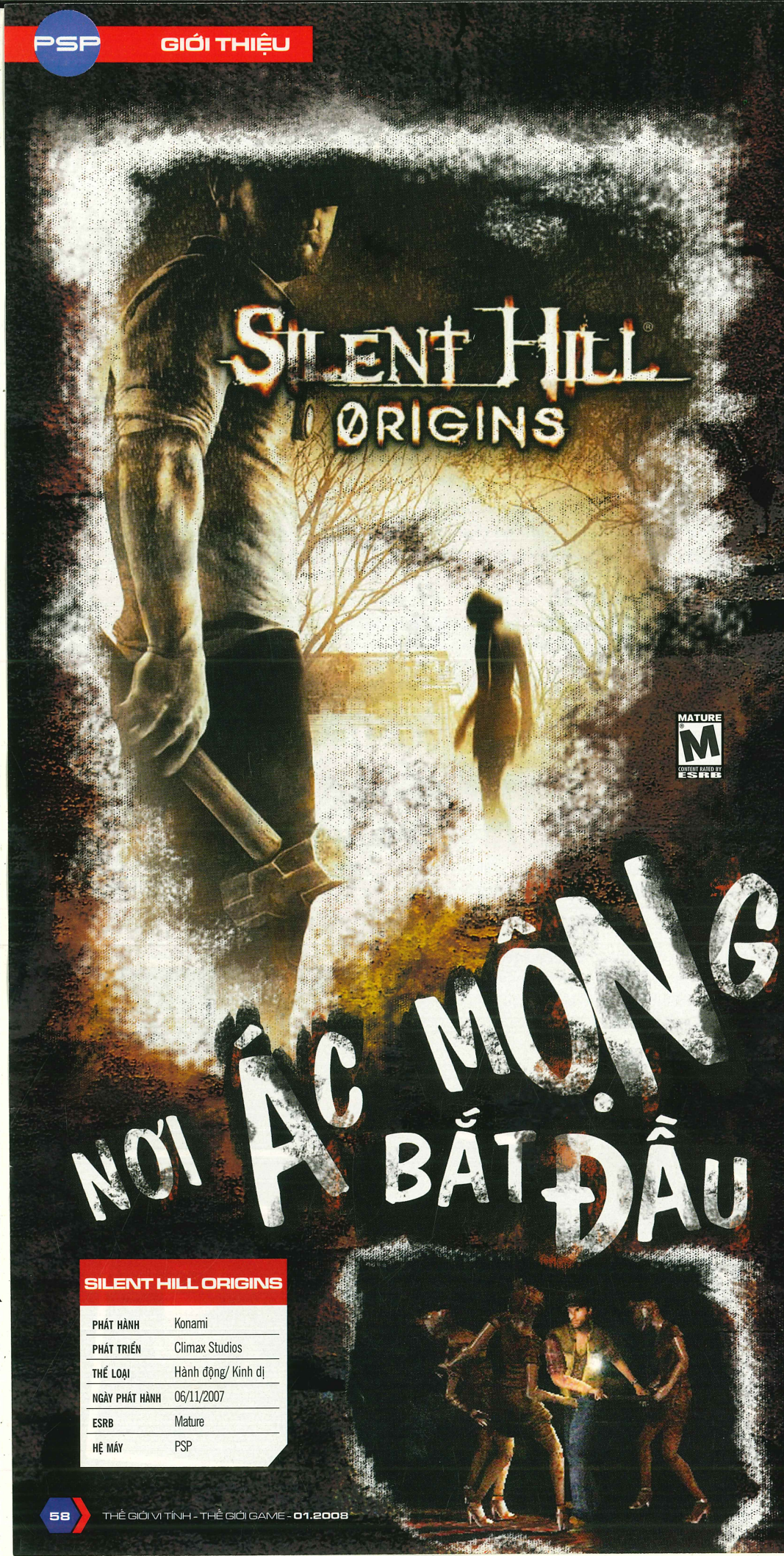
NGUYÊN QUÂN

ƯU

- Cốt truyện xuyên suốt giúp người chơi hiểu rõ hơn về dòng game RE.
- Âm thanh hoàn thành tốt nhiệm vụ.

KHUYẾT

- Đồ họa không ấn tượng lắm.



NƠI ÁC MỘNG BẮT ĐẦU

SILENT HILL ORIGINS	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Climax Studios
THỂ LOẠI	Hành động/ Kinh dị
NGÀY PHÁT HÀNH	06/11/2007
ESRB	Mature
HỆ MÁY	PSP

Liệu có hơi ngớ ngẩn nếu tôi nhờ bạn định nghĩa giúp thế nào là một chiếc gương? Có thể một số người kiên nhẫn sẽ tả hình dáng, công dụng của gương nhưng tôi cam đoan còn có những chuyện xoay quanh tấm gương mà bạn chưa hề biết. Trong các tín ngưỡng dân gian, gương dường như chứa một sức mạnh rất thần bí. Có nhiều truyền thuyết cổ xưa từng nói tấm gương giống như cánh cổng nối liền hai cõi âm dương, giữa nhân gian với những thế lực siêu nhiên. Mặt khác, lại nói về công dụng của gương, các bạn phải đồng ý với tôi rằng khi bạn soi gương thì bạn chỉ có thể thấy hình ảnh của bạn chứ không thể thấy hình ảnh của tôi được. Chính vì thế mà gương còn có một sức mạnh khác đó là sức mạnh vạch trần, nó không biết nói dối, nó chỉ phản ánh lại đối tượng đang soi gương một cách rõ ràng, xác đáng nhất và vì lẽ đó mà một số nơi người ta dùng gương thay bùa bát quái.

Có lẽ các bạn đang ngạc nhiên tự hỏi vì sao tôi lại đi nói chuyện gương lược trong khi nó và Silent Hill thoạt nghe chẳng có vẻ gì dính dáng tới nhau? Tôi cũng đã từng có suy nghĩ như thế mãi cho đến khi Silent Hill Origins khiến tôi ngộ ra rằng chúng không những có liên quan mà còn liên quan rất mật thiết là đằng khác. Giống như tên gọi, SHO được sinh ra nhằm lý giải căn nguyên quá trình hình thành cơn ác mộng của thị trấn Silent Hill. Nhân vật chính trong game là Travis, một tài xế xe tải trong một chuyến chở hàng khuya đã đi ngang qua thị trấn Silent Hill. Chiếc xe đang lẻ loi bon bon trên con đường vắng lặng, lạnh lẽo thì một bóng người thình lình chắn ngang mũi xe và Travis vội vàng thắng đột ngột khi dường như đã đâm vào cái bóng đó. Vội vàng xuống xe, Travis thảng thốt nhận thấy con đường hoàn toàn không

có một bóng người, thay vào đó là hình ảnh một bé gái phản chiếu trong gương chiếu hậu đang lướt dần... Lẽ ra Travis đã có thể bỏ qua mọi chuyện và đi tiếp nhưng linh tính mách bảo có điều gì đó bất thường. Bỏ lại xe, Travis chạy bộ với ánh đèn pin leo lét, quét trên con đường sương ngày càng đậm đặc. Nhưng có phải sương không? Bé gái ấy là ai? Tại sao muốn gặp Travis? Cứ thế mọi chuyện càng lúc càng phức tạp.

Thị trấn Silent Hill trong SHO không phải là một khối liền mạch mà chia thành hai phiên bản, một bên là thị trấn bỏ hoang của thực tại và một bên là thị trấn thối nát của tội ác. Như đã nói, hai phiên bản của Silent Hill giống như hai thế giới thu nhỏ biệt lập của con người và ma quỷ mà trong đó tấm gương là chiếc cầu nối. Vì thế việc qua lại giữa hai thế giới này trở thành một yếu tố chủ chốt để tìm đường trong game. Có khi chìa khóa của một căn phòng khóa kín hoặc manh mối để giải một câu đố ở thế giới này chỉ có thể được tìm thấy ở thế giới kia và ngược lại.

Nhưng vai trò của chiếc gương trong SHO không chỉ dừng lại ở đó mà theo tôi nó còn mang một ý nghĩa sâu xa hơn. Chỉ qua tấm gương, toàn bộ bản chất đen tối của thị trấn Silent Hill mới được bộc lộ. Những cửa hiệu san sát giản dị, mặt hồ phẳng lặng im ắng, bầu không khí toát lên vẻ yên bình, tất cả chỉ là giả dối, còn qua tấm gương những gì ghê tởm nhất của thị trấn lần lượt được phơi bày trong một khung cảnh hết sức khủng khiếp. Những mảng tường loang lổ màu đỏ úa, thay cho những viên gạch là những tấm lưới rỉ sét tạo thành những thù hình gớm ghiếc. Cả thị trấn không khác gì một xà lim khổng lồ "nhồi" kín trong đó những kí ức đen tối và những linh hồn tội lỗi. Không chỉ phản chiếu thế giới mà tấm gương còn phản chiếu cả nhân cách con người. Nó cho thấy những mâu thuẫn trong nội tâm, những dằn xé của nhân vật chính qua hình hài những quái nhân dị dạng. Nó cho thấy nhân cách bên trong và bên ngoài của nhân vật không bao giờ ăn khớp, cho dù nhân vật chính diện hay phản diện. Phải chăng đó cũng là cách xây dựng hình tượng xuyên suốt xêri SH?

SHO giúp chúng ta vỡ ra nhiều điều. Chính tấm gương đã lý giải vì sao sức mạnh của Alessa ngày càng lớn dần, vì sao hai thế giới tách biệt của Silent Hill ở những phiên bản sau lại hòa làm một và quan trọng nhất là tại sao Travis lại trở thành nhân vật chính trong game. Và thực tế đã chứng minh, Travis mang trong mình một quá khứ về tuổi thơ rất đau khổ. Sự u uất trong tâm trí đã dẫn dắt anh gặp gỡ Alessa. Sự xâu kết của mọi phiên bản SH ở một khía cạnh nào đó và khởi nguồn của chúng là từ "Thế giới bên kia tấm gương" (The world beyond the mirror) như trong hồ sơ của một bệnh nhân tâm thần đã ghi chép lại.

Trong SHO nói riêng và dòng game SH nói chung là một bầu không khí ảm đạm, u ám tới mức quái đản. Người chơi lạc giữa một thế giới dường như bị cô lập hoàn toàn, không thể tin tưởng bất kì ai mà chỉ một mình mình mò mẫm giữa những dằn xé và hồi ức đau buồn. Theo chân Travis lang thang trên những con phố vắng vẻ, những hành lang tối mang lại cho người chơi một cảm xúc quen thuộc, khiến chúng ta không thể không bồi hồi nhớ lại cũng trên con phố này, người cha Harry đi tìm đứa con gái thất lạc, James đi tìm người vợ đã khuất, đứa con gái Heather tìm về nơi đã sinh ra... SHO mang lại nguyên vẹn cảm xúc như thuở đầu.

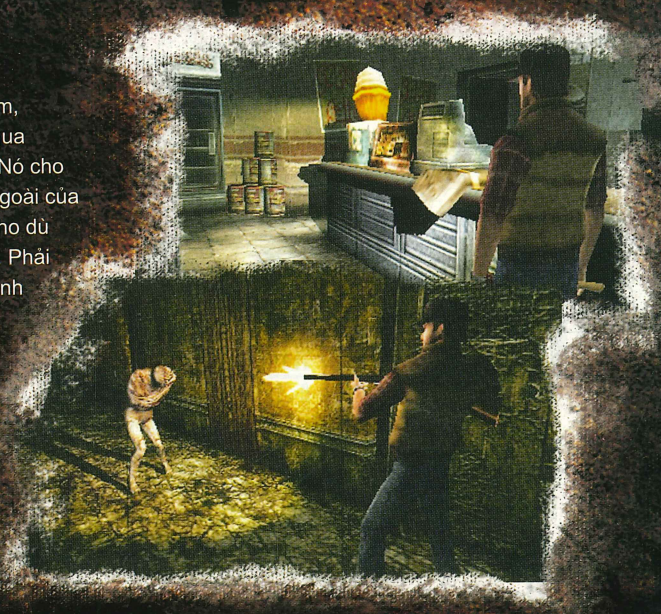
SHO mang lại phong cách gây sợ có một nét gì đó rất riêng. người chơi được quyền lựa chọn lúc nào thì mình đủ can đảm để bước vào thế giới bên kia - tấm gương vẫn ở đó, chỉ cần chạm tay vào thôi.

Bạn đã bao giờ thử chơi SH mà trong tay không hề có một món vũ khí? Bạn có thể hình dung điều đó khủng khiếp như thế nào không? SHO sẽ cho bạn biết cảm giác đó khi vũ khí trong game không phải là vô tận, chúng chỉ sử dụng được vài lần trước khi hỏng và đến một lúc nào đó bạn sẽ không còn gì để đối phó với nỗi sợ hãi của mình ngoài hai bàn tay trắng. Cách duy nhất bạn có thể làm là tắt đèn pin, lần mò trong bóng đêm tràn ngập tiếng rên rỉ của những con quái vật với hy vọng chúng sẽ không nghe thấy tiếng chân bạn. Tưởng tượng xem sự căng thẳng như thế nào?

Có thể nói PSP đã thổi một luồng sinh khí mới cho SHO và buộc người chơi trải nghiệm game theo một cách hoàn toàn mới lạ. Nhờ tính cơ động, người chơi có thể tạm quên đi bàn phím với con chuột mà tắt đèn, nằm dài trên giường và tưởng như đang chìm đắm trong không khí lạnh lẽo âm u của Silent Hill. Thế giới Silent Hill càng trở nên kinh dị khi bóng tối bao trùm và âm thanh khuyếch đại nhờ cặp headphone như game đã khuyến cáo lúc khởi đầu trò chơi. Thật đáng ngạc nhiên là âm thanh trong game làm tốt đến nỗi một khi đã đeo headphone vào thì ranh giới giữa trò chơi và thực tại dường như bị xóa nhòa ngay lập tức. Rót vào tai bạn là một thứ âm thanh kì lạ, âm điệu dồn dập, thôi thúc hòa lẫn trong những tiếng gào thét, chát chúa. Nói cách khác, âm thanh là điểm nhấn xuyên suốt SHO và thật tới nỗi đôi lúc buộc bạn phải rời mắt khỏi màn hình PSP trong giây lát để hít thở chút không khí của thế giới thực.

Đã lâu lắm rồi tôi mới được chơi lại một game đem cho mình cảm giác vừa say mê vừa chiêm nghiệm như thế này. Nếu nói theo cách thông thường thì SHO hay ở cốt truyện, âm thanh, đồ họa nhưng ở một mức độ cảm nhận cao hơn đó là chất nhân văn. Giống như truyền thống từ trước tới nay của dòng game SH, cứ mỗi lần một phiên bản SH khép lại là mỗi lần người chơi phải dành thời gian suy ngẫm. Nó cũng tựa như một bài học lớn mà người chơi cần cù lật giở từng chương. Những bài học trong SH: triết lý về quy luật nhân quả, về nhân cách con người, và đặc biệt, phiên bản SHO này kì lạ hơn, đó là triết lý về một tấm gương, một tấm gương mang hình hài làn khói sương có nhiệm vụ phơi bày những tội ác.

MINH XUÂN

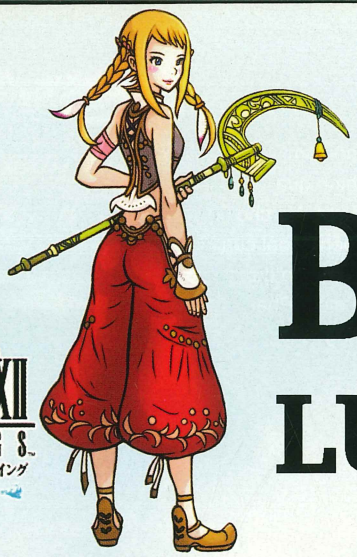


Ưu

- Các câu đố được thiết kế tốt.
- Hệ thống âm thanh xuất sắc.

Khuyết

- Hệ thống chiến đấu đơn điệu.

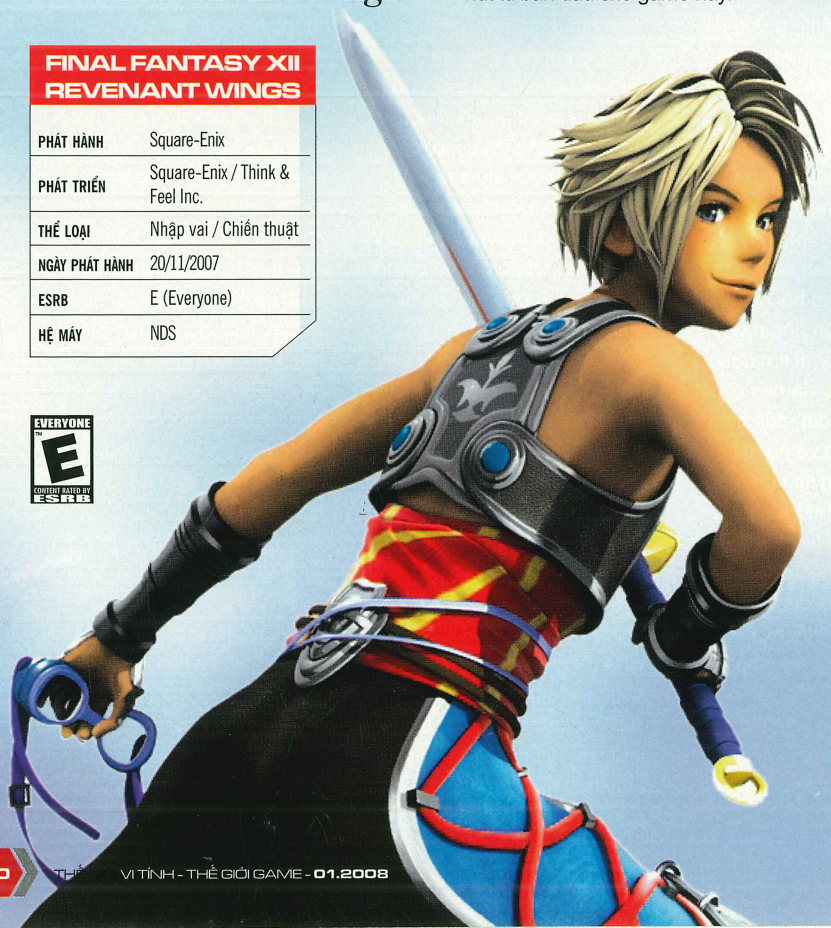


BÍ ẨN LỤC ĐỊA BAY

Đi theo con đường được khai phá bởi Heroes of Mana, Square-Enix tiếp tục cho ra đời một game chiến thuật thời gian thực pha lẫn nhập vai cho hệ máy NDS, lần này dưới một thương hiệu có trọng lượng hơn và được đầu tư kỹ càng hơn rất nhiều - Final Fantasy XII: Revenant Wings

Chiến thuật thời gian thực và máy game cầm tay, hai khái niệm đó đã có lúc tưởng chừng không thể dung hoà. Chỉ đến khi máy NDS với cách điều khiển linh hoạt bằng bút cảm ứng ra đời thì việc phát triển thể loại game này trên máy game cầm tay mới bắt đầu có triển vọng. Sự ra đời của Heroes of Mana (HoM), game chiến thuật thời gian thực, Square-Enix đã tiên phong khai phá mảnh đất mới mẻ này. Tuy nhiên bên cạnh những ưu điểm đạt được, HoM vẫn không thoát khỏi những nhược điểm đáng kể mà hãng phát triển chưa lường hết. Rút kinh nghiệm từ HoM, Square-Enix tiếp tục cho ra đời một game chiến thuật thời gian thực pha lẫn yếu tố nhập vai cho hệ máy NDS dưới cái tên Final Fantasy XII: Revenant Wings (RW), với hy vọng sức hút của siêu phẩm FFXII sẽ góp phần tạo sự thu hút từ ban đầu cho game này.

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS	
PHÁT HÀNH	Square-Enix
PHÁT TRIỂN	Square-Enix / Think & Feel Inc.
THỂ LOẠI	Nhập vai / Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2007
ESRB	E (Everyone)
HỆ MÁY	NDS



...Một năm sau

Câu chuyện trong RW xảy ra một năm sau các sự kiện trong FFXII, khá trùng hợp khi trong thực tế ngày phát hành RW cũng sau ngày phát hành FFXII một năm. Lúc này, nhân vật chính Vaan cùng với những người bạn là Penelo, Fran và Balthier đã trở thành những người đi săn lùng kho báu và đã tìm ra Cache of Glabados – chìa khóa mở cánh cửa nối tiếp với lục địa bay Lemurés vốn chìm trong bí mật bấy lâu nay. Trong thời đại cổ xưa, không chịu được sự thống trị hà khắc của chủng tộc Occuria dưới mặt đất, vị thủ lĩnh Feolthanos của tộc người có cánh Aegyl đã đưa tộc người mình lên lục địa bay Lemurés và từ đó ngăn cách với thế giới Ivalice bên dưới qua lớp bảo vệ được tạo ra từ các viên tinh thạch linh thiêng. Tại lục địa mới mẻ này, Vaan đã cứu thoát được Llyud, một thành viên của chủng tộc Aegyl, và trên hành trình cùng với người bạn mới này đã khám phá rất nhiều bí mật về mảnh đất này. Liệu những truyền thuyết về Feolthanos, người mà chủng tộc Aegyl xem như một vị thần, có đúng như những gì mọi người vẫn nghĩ và bí mật lớn nhất ẩn chứa đằng sau sự tồn tại của lục địa bay Lemurés và chủng tộc Aegyl là gì? các bạn sẽ tự khám quá qua cốt truyện hết sức hấp dẫn và nhiều bất ngờ của RW.

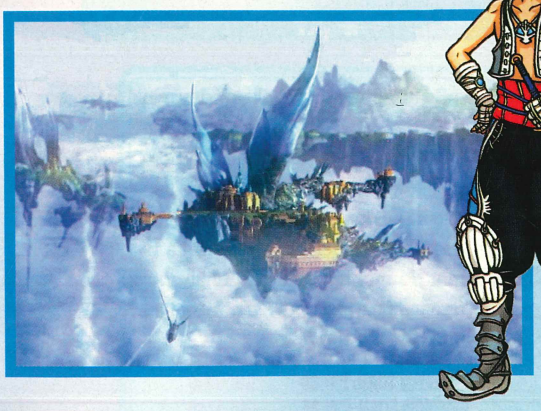
Nổi bật trong cách chơi

Ngài Motomu Toriyama, người đứng đầu dự án phát triển game, đã tuyên bố lược bỏ những yếu tố phức tạp trong hệ thống chiến đấu để những người mới lần đầu làm quen với loạt game FF cũng sẽ thao tác dễ dàng. Kinh nghiệm từ những mặt chưa được trong HoM cũng đã giúp Square-Enix tránh lặp lại sai sót trong RW. Các màn chơi được đánh dấu trên bản đồ thế giới và bạn có thể lựa chọn nhiệm vụ phải thực hiện sắp tới hoặc chơi lại những nhiệm vụ đã hoàn thành để lấy thêm kinh nghiệm. Hai màn hình của NDS cũng được phân công khác nhau giúp người chơi dễ quan sát hơn. Khi bắt đầu 1 màn chơi, màn hình trên sẽ thể hiện bản đồ của toàn vòng

chơi và có các chấm màu khác nhau thể hiện các phe khác nhau, giúp người chơi có cái nhìn tổng thể vòng chơi để có sách lược hợp lý. Màn hình bên dưới là khu vực điều khiển chính khi tất cả thao tác trên nhân vật đều được thực hiện tại đây bằng bút cảm ứng rất linh hoạt. Các đơn vị quân trong RW đã có được AI khá hơn và khả năng tìm đường tốt hơn rất nhiều so với HoM khi không còn di chuyển theo những cung đường ngoằn ngoèo rối rắm.

Ngoài các nhân vật chính thì các đơn vị quân chiến đấu được gọi là esper có thể triệu hồi để tham gia một trận đánh qua các cổng triệu hồi. Các esper cũng được xếp vào 1 trong 3 chủng loại khác nhau: cận chiến, tầm xa và không quân và có tính tương khắc. Tất cả tạo nên được sự cân bằng cho trò chơi. Ngoài ra, các esper còn thuộc một trong các thuộc tính: nước, lửa, đất và không khí, sấm sét hoặc vô hệ và chúng cũng mang tính tương khắc như chủng loại quân.

Ban đầu trò chơi chỉ cung cấp một số đơn vị esper đơn giản nhưng bạn sẽ mở khoá được tất cả esper từ cấp I đến cấp III trên bảng Ring of Pacts, dựa vào các auracite nhận được từ phần thưởng sau các trận đánh. Game hỗ trợ đến 51 esper khác nhau có thể triệu hồi được - phần lớn là những gương mặt quen thuộc của dòng game FF như Odin, Ifrit, Shiva hay Leviathan… Ngay từ trước khi bắt đầu trận đánh, người chơi có thể lựa chọn 5 chủng loại trong số các esper đã được mở khoá để tạo thành binh đoàn chiến đấu của mình.



RW mang yếu tố chiến thuật thời gian thực nhưng trong nó đã được đơn giản hóa rất nhiều. Bạn chỉ việc chiếm và bảo vệ các cổng triệu hồi là đã có thể "xài" các esper. Bạn phải lưu ý là khả năng triệu hồi esper trong cùng 1 thời điểm với một lượng nhất định do bị giới hạn bởi chỉ số affinity nên phải tính toán hợp lý. Tấn công đoạt thêm cổng triệu hồi khác từ đối phương sẽ cho phép nâng cao affinity.

Yếu tố nhập vai đóng vai trò rất quan trọng. Điểm kinh nghiệm thu được trong các màn chơi sẽ giúp nhân vật tăng đẳng cấp và mở khoá được các kỹ năng khác nhau. Hệ thống "gambit" quen thuộc trong FFXII được sử dụng giúp người chơi có thể thiết lập các kỹ năng mặc định. Đặc biệt, đẳng cấp các nhân vật còn ảnh hưởng tỉ lệ thuận đến sức mạnh của các esper.

Hệ thống các màn chơi trong RW được thiết kế đa dạng giúp người chơi tránh được cảm giác nhàm chán. Bên cạnh các nhiệm vụ xây dựng quân đội và tấn công đối phương như thường lệ, game còn các nhiệm vụ khác như bí mật xâm nhập doanh trại, bảo vệ yếu nhân về điểm tập kết… Nhìn chung các màn chơi đều rất hấp dẫn nhưng có một điểm còn gây khó khăn là càng về sau độ khó của mỗi màn chơi lại càng gia tăng khi đẳng cấp của các nhân vật và esper bên đối phương lớn hơn phe ta rất nhiều. Cộng thêm với số lượng địch thủ thường đông hơn ta gấp bội nên bạn luôn phải chuẩn bị chống đỡ những đợt tấn công khá thường xuyên của đối phương. Đôi khi người chơi có cảm giác thật bất công khi tham dự những màn chơi này - thất bại, load lại game khá thường xuyên! Bạn chỉ còn cách quay lại thực hiện một số nhiệm vụ trước đó để tích lũy thêm kinh nghiệm nâng cao đẳng cấp cho quân đoàn của mình trước khi quay lại thử sức lần nữa thôi. Với hơn 80 màn chơi khác nhau, game đòi hỏi một khoảng thời gian khá dài để hoàn thành hết.

Đồ họa và âm thanh

Đồ họa và âm thanh luôn là điểm mạnh ở loạt game FF và trong RW. Phần lớn nhạc nền trong RW đều sử dụng lại những bản nhạc nền đã thành danh của FFXII với chất lượng đáng kinh ngạc. Một chút thất vọng khi nhà soạn nhạc Hitoshi Sakimoto đã không dám mạo hiểm đưa ra những tác phẩm mới mà chỉ giữ lại những gì thành công trước đó! Phần đồ hoạ lại hoàn toàn chinh phục người chơi. Game cung cấp một lượng phim cắt cảnh có thời lượng rất lớn và chất lượng tốt nhất trong số những game đã từng xuất hiện trên NDS. Các nhân vật 2-D được thiết kế sắc sảo trên cảnh nền 3-D đẹp mắt xứng đáng tạo nên một chuẩn mực mới cho những game trên hệ máy cầm tay này. Chỉ có thể nói rằng từng điểm ảnh (pixel) trên cả 2 màn hình đều được tận dụng tối đa để đem lại sự hài lòng cho người chơi.

Con đường rộng mở

Sau bước thăm dò còn rụt rè qua HoM, lần này Square-Enix đã mạnh dạn đột phá miền đất mới mẻ này bằng một trong những con át chủ bài của mình là RW. Mối lương duyên giữa NDS và thể loại chiến thuật thời gian thực lại càng thêm thắt chặt qua phiên bản này. Khắc phục được những điểm yếu của HoM, RW có thể hoàn toàn chinh phục được người chơi và tạo ra chuẩn mực mới. Con đường mới đã rộng mở mang lại hy vọng về nhiều game xuất sắc khác nối bước RW.

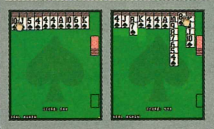
NGUYÊN QUÂN

Ưu

- Thao tác điều khiển dễ dàng.
- Đồ họa xuất sắc trở thành chuẩn mực mới.
- Hệ thống màn chơi đa dạng và hấp dẫn.

Khuyết

- Các màn chơi về sau có độ khó rất cao.



Hãy quên chiếc máy tính để bàn đi nếu bạn yêu thích Spider Solitaire. Chỉ cần điện thoại di động là bạn có thể chơi bất cứ lúc nào, bất cứ nơi đâu trò chơi đòi hỏi tư duy này.

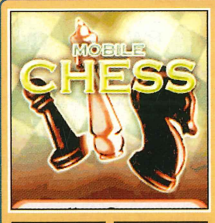
Kiểm tra: SOẠN: PW 84 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 84 GỬI 8740

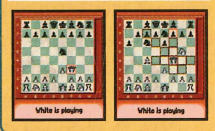
Cầu lông là môn thể thao tốc độ cao, linh hoạt và đầy thách đố được cả nam lẫn nữ ưa thích. Giờ thì bạn có thể quật cầu ngay trên điện thoại di động. Ban đầu, bạn sẽ tuân thủ chế độ tập luyện và rồi chuẩn bị tranh cúp thế giới! Có cả thảy 16 đấu thủ chia ra làm 8 bảng. Đấu loại trực tiếp. Nếu thắng 4 trận liên tiếp bạn sẽ đoạt cúp. Tập chơi game này rất dễ, chỉ trong 10 phút là đủ. Game có âm thanh và hiệu ứng rung rất hào hứng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 99 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 99 GỬI 8740

Trò chơi dành tặng những bạn cuồng nhiệt với bóng đá nhưng không tìm đâu được sân bóng. Yêu cầu: có thời gian rảnh và những ngón tay nhanh nhẹn! Giải vô địch banh bàn này chỉ cần bạn chọn một đội bóng ưa thích, bố trí đội hình, chọn sân bóng và... đá.

Kiểm tra: SOẠN: PW 83 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 83 GỬI 8740





Cờ vua là trò chơi dành cho 2 người, một bên đi quân màu trắng, còn bên kia đi quân đen. Trắng luôn đi trước nhưng chưa chắc thắng đâu nhé. Nếu bạn đã biết chơi cờ tướng thì học cờ vua cũng rất nhanh, nếu hoàn toàn chưa biết gì thì môn thể thao trí tuệ này rất đáng để bạn tìm hiểu đó. Biết đâu bạn sẽ thành đại kiện tướng nổi tiếng thế giới.

Kiểm tra: SOẠN: PW 90 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 90 GỬI 8740

Trong bóng đêm đang tràn về, địch quân tìm cách xâm nhập doanh trại của bạn. Vũ trang hạng nặng và luôn sẵn sàng chiến đấu, bạn hãy chọn vũ khí đánh tan âm mưu này. Game có hai chế độ chơi gồm cả chế độ ban đêm được giả lập như bạn đang mang kính hồng ngoại.

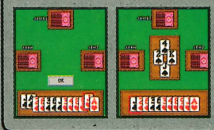
Kiểm tra: SOẠN: PW 81 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 81 GỬI 8740

Trò đua xe mô tô này không chỉ hay mà còn có hình ảnh đẹp. Người chơi có thể chọn chế độ đua theo từng vòng hay tranh giải vô địch với nhiều đường đua khác nhau. Trong phần xây dựng đường đua, người chơi có thể tạo ra những đường đua riêng mà mình ưa thích nhất.

Kiểm tra: SOẠN: PW 89 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 89 GỬI 8740

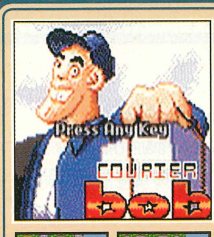
Giáng sinh và năm mới đã cận kề và hiển hiện ngay cả trong game. Quy tắc chơi của trò chơi này tương tự như trò chơi Lines mà bạn không lạ gì nhưng có một ngoại lệ nhỏ là các trái bóng ma thuật thưởng cho bạn mỗi khi đạt 100 điểm để có thể thay cho bất kỳ màu nào. Bạn còn được thưởng thức âm thanh tuyệt hảo và hình đẹp cực kỳ. Dù sao cũng đừng quá đắm đuối với nó mà hãy ra ngoài để có những giờ phút tuyệt vời với những người thân yêu!.

Kiểm tra: SOẠN: PW 87 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 87 GỬI 8740



Trò chơi bài Hearts trên điện thoại này! Hãy thưởng thức niềm vui thích với trò chơi nổi tiếng này nhé. Bạn phải đấu với ba đối thủ đấy.

Kiểm tra: SOẠN: PW 92 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 92 GỬI 8740

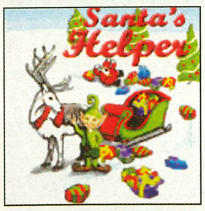


Bạn là anh chàng chuyển phát bưu kiện Bob với nhiệm vụ đi lấy những gói hàng và chuyển tới những hòm thư. Tất nhiên là Bob rất vội vã và thời gian thì có hạn mà nếu không thật khẩn trương cho kịp giờ thì sẽ bị sa thải. Bạn phải lái xe nhanh hơn nhưng nhớ tránh những cái máy bắn tốc độ nhé.

Kiểm tra: SOẠN: PW 88 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 88 GỬI 8740

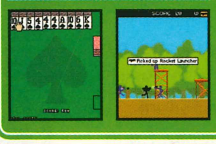
Những kẻ quấy rối đã gài đầy mìn thối ở quảng trường Trafalgar. Là thành viên của biệt đội gỡ bom nổi tiếng của London, bạn được sếp yêu cầu dọn sạch mìn ở khu vực đó. Bạn phải làm thật nhanh và bí mật để mọi người không chút nghi ngờ. Chỉ cần có chút xíu mùi thối thì bạn biết kết cục rồi đấy!

Kiểm tra: SOẠN: PW 86 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 86 GỬI 8740



Những ngày cuối cùng trước lễ Giáng Sinh mà bạn - người phụ tá của Ông già Noel - đã ngủ gần nguyên cả năm rồi và bỏ bê công việc. Bây giờ nước đã tới chân, bạn phải chuẩn bị hết đồ chơi trước khi Ông già Noel phát hiện. Xếp những món quà vào hộp thích hợp thật nhanh. Tranh thủ lúc Ông già Noel đang đuổi bắt con tuần lộc Rudolf, nếu ông về trước khi bạn xếp quà xong thì chắc chắn sẽ bị phạt đi nướng bánh hay dọn chuồng cho Rudolf đó nha.

Kiểm tra: SOẠN: PW 95 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 95 GỬI 8740

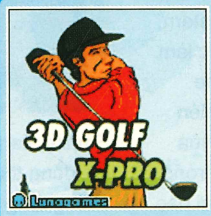


Cuộc phiêu lưu của Người Que giúp bạn trải qua một trò chơi hành động ly kì hấp dẫn. Nhân vật phải đối đầu với những trận chiến kinh hoàng mà đối thủ xuất hiện ở trên bộ, dưới nước và cả trên không. Tên trùm là đích đến cuối cùng của người anh hùng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 100 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 100 GỬI 8740

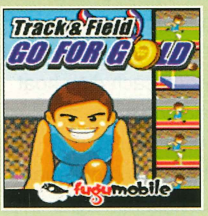
Năm 1602, Nữ hoàng giao cho bạn trọng trách mở rộng lãnh thổ. Cùng những người tâm phúc, bạn thả neo ở gần một quần đảo chưa được khai phá và phải chiến đấu cho sự hòa bình và thịnh vượng.
Thiên tai hay tàu địch chỉ là một vài trong vô số nguy hiểm mà bạn phải đối mặt. Chinh phục những hòn đảo, mở ra những "con đường tơ lụa" và xây dựng những thành phố thịnh vượng. Chiến lược và kỹ năng sẽ quyết định số phận của bạn.

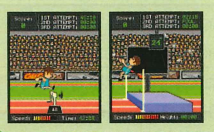
Kiểm tra: SOẠN: PW 93 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 93 GỬI 8740



Bạn hãy lựa chọn 8 đấu thủ và ra sân chơi thực hiện cú "T-off" để biểu diễn tài đánh gôn đi. Bạn sẽ tham dự cuộc thi đấu với các đấu thủ hàng đầu trong một cuộc thi 64 người để thắng giải nhất và trở thành tay golf số 1 trên thế giới. Cảm nhận trận gôn với hình ảnh 3D và nhiều điều kiện thời tiết như thật.

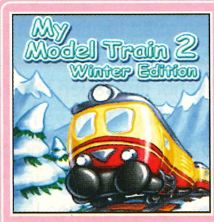
Kiểm tra: SOẠN: PW 94 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 94 GỬI 8740





Bạn phải làm chủ sân đấu với 5 môn điền kinh là chạy nước rút 100m, 100m vượt rào, nhảy xa, nhảy 3 bước và nhảy cao để ghi điểm cao nhất. Xuất phát! Phải là vận động viên cừ nhất và đoạt huy chương vàng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 82 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 82 GỬI 8740



Có rất nhiều việc cho những phụ tá của ông Noel trong mùa Giáng Sinh. Bạn đảm nhận nhiệm vụ khó khăn là phân phát những món quà đúng hẹn và chở những người bạn tí hon tới chỗ làm của họ. Lái chiếc xe lửa xinh xắn trong phong cảnh mùa đông, điều khiển tín hiệu hay những thanh ghi và vận chuyển hàng hoá quý giá từ ga này đến ga kia. Tránh va chạm các xe lửa khác và để mắt tới nguồn cung cấp nước, than và cả thời gian! Chú tuần lộc Rudi sẽ rất không hài lòng nếu bạn chậm trễ. Phiên bản mới rất nhiều điều thú vị.

Kiểm tra: SOẠN: PW 91 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 91 GỬI 8740

Xe trượt của bạn đang bay ngang vùng quê tuyết phủ. Chân của mấy chú tuần lộc gần như không chạm đất và những bông tuyết đang làm dịu tiếng chuông Giáng Sinh. Một chuyến đi dài và mệt mỏi nhưng bạn phải thúc tuần lộc chạy nhanh hơn. Bạn sẽ ghi điểm sau mỗi món quà phát cho những ngôi nhà có cây thông. Nhanh lên và phải nhanh nhất nhé.

Kiểm tra: SOẠN: PW 96 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 96 GỬI 8740

Sự kích động bây giờ mang một ý nghĩa hoàn toàn mới! Tăng tốc, tốc độ, tay ướt đẫm mồ hôi, tim đập mạnh; tất cả sẽ được cảm nhận trong những pha thế vai nguy hiểm. Biểu diễn những cú bay, nhào lộn cho phim ảnh trên chiếc xe của bạn và lấy thù lao xứng đáng. Hết ga! Đóng thế vai phải lỳ, có kỹ thuật. Không thì chết!.

Kiểm tra: SOẠN: PW 98 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 98 GỬI 8740

Ngày Giáng Sinh đã tới và ông già Noel đã có đủ quà cho trẻ em. Nhưng những tên lùn quỷ quái lại muốn ăn trộm quà. Bạn bằng mọi giá giúp ông Noel bảo vệ quà khỏi bọn trộm tinh quái - ném tuyết vào bọn trộm và nhớ mở dù để đỡ tuyết bọn trộm ném lại.

Kiểm tra: SOẠN: PW 97 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 97 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-2405828

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

THỐNG TRỊ THẾ GIỚI

Nếu như ở hai phiên bản đầu, Empire Earth đã để lại ấn tượng là một game chiến thuật có quy mô đồ sộ, trải dài qua lịch sử loài người từ thời cổ đại cho đến tận tương lai với nhiều nền văn minh và các chủng loại quân, thì Empire Earth III đã phá bỏ hoàn toàn điều đó.

Trong Empire Earth III, người chơi sẽ chỉ còn lại vẻn vẹn có 5 thời kỳ: Ancient, Medieval, Colonial, Modern và Future. Một tin còn buồn hơn, đó là Empire Earth III chỉ còn có 3 phe để chọn chơi, với những cái tên chung chung như Western, Middle Eastern, và Far Eastern. Việc làm này thật khó hiểu. Khi chơi một game chiến thuật, đặc biệt là các game chiến thuật lịch sử, người chơi luôn muốn vừa được chơi, vừa được đắm mình vào trong những trang sử hào hùng. Người chơi nào chẳng mơ mộng là Ceasar Đại đế chỉ huy quân La Mã đi chinh phục cả thế giới, hay trở thành các vị vua châu Âu Trung Cổ sùng đạo với những cuộc thánh chiến viễn chinh xa xôi? Sẽ chẳng còn gì là thú vị nếu chỉ huy những đội quân chẳng mang chút ý nghĩa gì về lịch sử, văn hóa. Việc gộp các nền văn minh lại và gói gọn trong 3 phe này chẳng phải là sự "sáng tạo", và nó chỉ làm hỏng đặc trưng của Empire Earth.

Công cuộc "đơn giản hóa" của Empire Earth III vẫn được tiếp tục, với việc rút gọn các tài nguyên cần thiết trong game chỉ còn 2 thứ: wealth và material. Xe tăng, robot cũng có thể được tạo thành từ... thịt, cá! Do vậy, loại nguyên liệu nào mà bạn thu thập thì cũng như nhau, cái bạn cần là số lượng, không phải là chủng loại nguyên liệu. Vì thế nên tốc độ chơi của Empire Earth III cũng được nâng lên đáng kể, đồng thời độ... nhàm chán cũng nhanh chóng tăng theo.

Một vấn đề nữa ảnh hưởng rất lớn đến chiến trận, đó là việc người chơi có thể thu thập không giới hạn các tài nguyên và xây dựng thoải mái các công trình phòng ngự. Trong khi đó thì số lượng quân lại có hạn, nên rất khó để tập trung được một lượng quân lớn, mà quân lại chết khá nhanh, nhất là ở thời Tương lai. Điều này cũng buộc người chơi phải quan tâm nhiều đến việc sử dụng loại quân gì và như thế nào trong mỗi trận đánh. Nhưng nó cũng khiến cho các trận đánh có thể đi vào thế phòng ngự tiêu cực, và đôi khi việc tấn công gần như là "nhiệm vụ bất khả thi".

Trong phần chiến dịch chơi đơn, kiểu chơi World Domination có lẽ là một trong những cải tiến mới đầy kỳ vọng của nhà phát triển Mac Doc. Phần chơi này vừa giống với kiểu chơi Conquest của Rise of Nation, lại có chút bắt chước kiểu chơi theo lượt trên bản đồ chiến dịch (Campaign Map) của Total War, và lại cũng có chút kiểu War of Rings trong Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II. Người chơi sẽ lựa chọn để đánh chiếm vùng nào trên thế giới, và sau đó bản đồ sẽ được chuyển sang phần bản đồ chiến thuật để thực hiện việc xây nhà, mua quân và giao chiến thời gian thực như bình thường.

Các thiết kế theo kiểu cách điệu hoạt hình sặc sỡ chỉ làm cho các game thủ đam mê game chiến thuật lịch sử thất vọng vì chẳng được thấy những đội quân hùng tráng đông đảo. Nhạc nền nghe cũng ổn, nhưng không tạo được tính hùng tráng cần thiết cho một game chiến thuật, đặc biệt là những pha cao trào khi quân hai bên giáp chiến. Điều đó chỉ làm hỏng hào khí hừng hực của chiến tranh và làm người chơi mất hứng.

Là một fan hâm mộ của Empire Earth, hẳn bạn sẽ rất buồn và thất vọng với Empire Earth III, vì đã đánh mất những đặc trưng truyền thống đã từng làm nên thành công của một dòng game.

TRUNG NGUYÊN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Mad Doc Software
Phát hành: Sierra Entertainment
Ngày phát hành: 16/11/07
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA 128 MB; HDD 6500MB; Windows XP/Vista; 1DVD.

GIÁNG SINH VÀNG CÙNG CỬU LONG TRANH BÁ

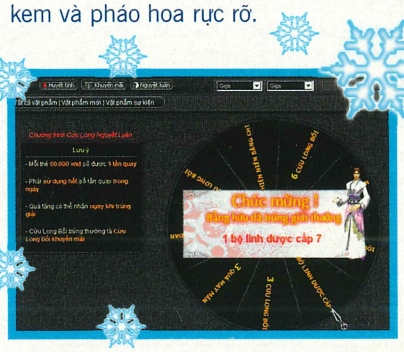
Đã hơn một năm, Cửu Long Tranh Bá luôn tạo ấn tượng sâu sắc với đông đảo cộng đồng game thủ từ Nam chí Bắc bởi yếu tố đồ họa 3D vô cùng đẹp mắt cùng cốt truyện hấp dẫn. Trong mùa Giáng sinh 2007 này, game thủ Cửu Long Tranh Bá sẽ có cơ hội đón một mùa "Giáng sinh Vàng" với nhiều hoạt động, sự kiện trong và ngoài game sôi nổi cùng nhiều giải thưởng giá trị.

Từ ngày 15/12/2007 đến ngày 15/01/2008, sự kiện "Giáng sinh Vàng" sẽ ra mắt tại Kỳ Trân Các với đông đảo Cửu Long hào kiệt. Game thủ Cửu Long nạp thẻ sẽ có cơ hội được quay vòng Cửu Long Nguyệt Luân may mắn với nhiều cơ hội trúng thưởng rất cao. Cửu Long Nguyệt Luân sẽ bao gồm 9 ô tương ứng với 9 phần thưởng có giá trị trong game, bao gồm Cửu Long Bối, thần dược Thiên niên băng chi, Quả may mắn, Xích linh thần đan, Thanh linh thần đan... và đặc biệt là phần thưởng *Bộ linh dược cấp 7* dành cho 2 người may mắn nhất mỗi ngày.

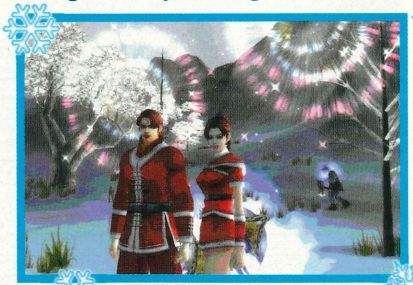
Song hành cùng vòng quay may mắn Cửu Long Nguyệt Luân trong dịp Giáng sinh này là hàng loạt các hoạt động in-game (trong game) sôi động và hấp dẫn không kém. Trong sự kiện **"Pháo bông mừng Giáng sinh"** - diễn ra từ ngày 20/12/2007 đến ngày 03/01/2008 – game thủ Cửu Long sẽ nhận được những vật phẩm đặc biệt như: bánh kem tăng HP, Damage, chỉ số Ngũ khí... khi đánh bại thế lực ngoại đạo. Đây là những vật phẩm hỗ trợ đắc lực cho những anh hùng hào kiệt Cửu Long trên con đường hành tẩu giang hồ gian nan và đầy hiểm nguy.

Một thú vị đang chờ các game Cửu Long khám phá trong đêm Noel là nhiệm vụ "Đa tình giang hồ". Cao thủ Cửu Long, dù là Bạch đạo hay Hắc đạo, tốt hay xấu, mạnh hay yếu nhưng tất cả đều là những hiệp khách giang hồ, luôn sẵn lòng giúp đỡ người hèn yếu, đang cần sự hỗ trợ. Một chút khó khăn với việc giao hàng cho chàng thanh niên tên A Sơn tại Hợp Phì, một tia hy vọng vào sự may mắn của những đồng xu trong nhiệm vụ "Đa tình giang hồ"... Tất cả cùng hòa quyện tạo thành một lễ hội sôi động trong Cửu Long Tranh Bá.

Hoàn thành các nhiệm vụ này, người chơi sẽ nhận được nhiều phần thưởng có giá trị. Ấn tượng nhất là bộ y phục Noel lộng lẫy, chỉ xuất hiện vào lễ Giáng sinh. Cùng với bộ áo khoác ngoài độc đáo, người chơi có thể làm bừng sáng đêm Noel với dạ tiệc bánh kem và pháo hoa rực rỡ.



•Vòng quay may mắn Cửu Long Nguyệt Luân



•Cao thủ Cửu Long trong trang phục ông già Noel chỉ xuất hiện vào đêm Giáng sinh an lành

CÁC NHIỆM VỤ VÀ PHẦN THƯỞNG

TÊN NHIỆM VỤ	NPC/VỊ TRÍ NHẬN NHIỆM VỤ	YÊU CẦU CẤP ĐỘ	PHẦN THƯỞNG
Phân Thất Vật	• Chàng thanh niên **A Sơn** • **Hợp Phì**	Vọng ngã chi cảnh 5	• Trang phục Giáng sinh • Nhận chiêu thức hỗ trợ **"Lời chúc phúc của Thánh"**
Đa tình giang hồ	• **Hợp Phì** (Đi tìm 5 đồng xu may mắn) • Người con trai kỳ lạ	Không yêu cầu	Túi phúc may mắn 100 danh tiếng
Âm phong sinh phá	• Thương nhân tạp hóa **Giang Đại Hỷ** • **Hợp Phì**	Không yêu cầu	• Đồng xu may mắn • 01 khoái tốc tửu
Tân tuyết bạch phân	• Khách điếm **Chu Thành Duyên** • **Hợp Phì**	Nhân vật có trên 10 lượng vàng	• Đồng xu may mắn • Bánh kem
Phú vô cơ hàn ưu	• Thương nhân linh dược **Trương Tiểu Thất** • **Hợp Phì**	Không yêu cầu	Đồng xu may mắn
Sở yếu tể sinh dân	• Thư ký Thiên Thắng Môn **Hồ Ấn Lệnh** • **Hợp Phì**	Không yêu cầu	• Đồng xu may mắn • 03 pháo bông Giáng sinh
Bi suyễn dữ hàn khí	• Y viên **Thu Tử Lượng** • **Hợp Phì**	Không yêu cầu	• Đồng xu may mắn • 03 Kim thanh dược

QUÁ LIỀU

PAINKILLER OVERDOSE

Năm 2004, Painkiller thình lình gây bất ngờ với giới game thủ bằng các tiêu chí bất bình thường thông qua kiểu chơi hành động bắn súng FPS cổ điển. Ba năm sau, Painkiller: Overdose lại tiếp tục câu chuyện "thiên đàng và địa ngục" của nhân vật chính Belial, một gã lai nửa thần nửa quỷ, nhưng chẳng được phe nào chấp nhận.

Ngay từ đầu, người chơi sẽ lập tức chiến đấu với một số quái vật điên loạn như phiên bản đầu, nhưng chúng không phải là thứ đáng sợ duy nhất. Vũ khí của Belial cũng là một thứ "tà ma" nếu xét về dáng vẻ bên ngoài. Khẩu shotgun thì được "chế" từ những bộ xương, trong khi khẩu súng ngắn bắn tia laser thì được "thể hiện" bằng... một chiếc đầu lâu, với kiểu nhả đạn từ hốc mắt. Nhưng nhờ cách thiết kế màn chơi của Painkiller: Overdose khá tốt, giữ mọi thứ, nhất là sự bình tĩnh của người chơi, trong tầm kiểm soát theo cách "ấn tượng" mà nhà phát triển muốn mang lại.

Trong những khu vực bị khóa kín, người chơi sẽ phải đối đầu với hàng chục loài quái vật "hết hi vọng" khá đáng sợ. Bọn này sẵn sàng liều chết, lăn xả vào đối phương. Do đó, nhiệm vụ của bạn khá đơn giản, bắn hạ toàn bộ bọn chúng – tranh thủ thu thập linh hồn tội lỗi của chúng để kích hoạt "chế độ quỷ" của Belial khi đạt ngưỡng yêu cầu. Khi đó, kẻ địch sẽ di chuyển chậm hẳn lại, và bạn hoàn toàn có thể "làm gỏi" chúng dễ dàng.

Có rất nhiều loại kẻ địch mới, cũng như tính đa dạng về khả năng của chúng, làm cho trò chơi càng thêm hấp dẫn. Các trận đấu trùm có tỷ lệ khá cân đối với màn chơi, cũng như số lượng kẻ địch có trong mỗi màn. Bạn sẽ có cơ hội chui xuống địa ngục, bay vào không gian, do thám các tòa lâu đài, thậm chí là sang Nhật Bản để... chơi với quỷ.

Mindware Studios đã thành công trong việc mở rộng thế giới của Painkiller, với những loại vũ khí mới, những kẻ địch hung tợn và những màn chơi đầy kịch động. Nếu từng thích thú với Painkiller, bạn sẽ cảm thấy thoải mái hơn với Painkiller: Overdose. Lưu ý, Painkiller: Overdose không thích hợp với các em thiếu nhi, vì tính bạo lực cao và các cảnh trong game ghê rợn không kém gì một bộ phim kinh dị.

MINH DUNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Mindware Studios
Phát hành: DreamCatcher
Ngày phát hành: 23/10/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 1.5GHz; RAM 512MB; VGA 128MB NVIDIA GeForce 5600/ATI Radeon 9600; HDD 2.5GB; Windows 2000/XP/Vista; 1DVD.

VTC GAME ONLINE

Sự kiện dành cho những người yêu thích thời trang

Thời hạn dự thi: Tháng 1 năm 2008

Giải nhất: 15 triệu
Giải nhì: 10 triệu
Giải ba: 5 triệu

MyStyle

PHONG CÁCH CỦA TÔI

Chi tiết xem tại:
http://au.vtc.vn/MyStyle

CrazyKart
VƯƠNG QUỐC XE HƠI

Vòng đua ấn tượng

Sự kiện dành cho các game thủ CK
từ: 10/12/2007
tới 05/01/2008

Chi tiết xem tại:
http://ck.vtc.vn/vongduaantuong

CÙNG LƯU GIỮ NHỮNG KHOẢNH KHẮC THĂNG HOA

HAI GÃ TỬ TÙ

Câu chuyện trong Kane & Lynch: Dead Men (KLDM) xoay quanh hai nhân vật chính: Kane và Lynch. Cả 2 đều chẳng phải là những anh hùng chính trực trong những câu chuyện kinh điển, mà đều là 2 kẻ tử tù.

Kane có một quá khứ đau thương với sự dằn vặt về cái chết của cậu con trai 2 tuổi, khiến hắn phải rời bỏ quê hương và tham gia một nhóm tội phạm bí mật có tên là The7. Sau một phi vụ, Kane cuỗm luôn số kim cương của tổ chức nhưng lại bị cảnh sát bắt. Khi sắp sửa phải thi hành án tử hình, hắn được đồng bọn giải cứu. Tất nhiên, Kane bị chúng bắt phải tìm trả lại số kim cương để đổi lấy mạng sống cho vợ và con gái. Đồng hành cùng Kane là Lynch, một kẻ có biểu hiện mang bệnh tâm thần phân liệt và bị tình nghi giết vợ. Hắn ở bên cạnh để giám sát Kane tìm lại số kim cương, nhưng sau đó lại trở thành cộng sự đắc lực giúp Kane chiến đấu với The7.

Trong phần chơi chiến dịch, người chơi sẽ điều khiển Kane, Lynch sẽ do người chơi thứ hai điều khiển nếu chọn phần chơi đồng đội (co-op mode), nếu không thì sẽ do AI thực hiện. Nếu bắn theo kiểu đồng đội, 2 người chơi sẽ điều khiển Kane và Lynch theo cách của mình, còn nếu chỉ chơi một người, thì cách chơi sẽ dựa trên cơ sở một nhóm, trong đó người chơi có thể ra lệnh để điều phối hoạt động của các thành viên trong trận đánh.

KLDM không có đồng hồ hay cột báo hiệu máu. Khi nhân vật bị trúng đạn, màn hình sẽ nhạt màu dần và chuyển sang đen trắng. Nếu bị bắn hạ thì nhân vật cũng chưa chết ngay đâu. Sẽ có một khoảng thời gian ngắn hấp hối với những hình ảnh và âm thanh vọng về từ quá khứ. Nếu đồng đội đến kịp và tiêm cho một liều adrenaline, nhân vật sẽ khỏe lại và tiếp tục chiến đấu. Nhưng nếu bị bắn hạ liên tục, thì việc tiêm adrenaline sẽ không còn tác dụng do quá liều. Khi đồng đội bị bắn hạ, người chơi cũng cần tiếp cận ngay vị trí kịp thời để tiêm, nếu không, đồng đội sẽ chết và bạn sẽ phải chơi lại. Đây cũng là một điểm khá thú vị, nâng tinh thần đồng đội lên rất cao.

Tuy có nhiều điểm mới lạ khá hay, nhưng KLDM lại chứa đựng quá nhiều hạt sạn khiến game trở nên nhàm chán. Lớn nhất có lẽ phải kể đến góc quay camera rất khó chịu. Thể loại bắn súng cần sự phối hợp nhịp nhàng giữa bước di chuyển và hướng bắn, KLDM chẳng thực hiện tốt điều này. Đôi lúc bạn sẽ thấy tâm súng đã quay ra phía sau lưng Kane, mà mặt gã thì vẫn hướng về phía khác, rất khó chịu. AI của đồng đội còn kém, và hầu như bạn sẽ phải dọn dẹp cho sạch rồi mới "mời" họ tiến lên nếu không muốn phải chơi lại. Cơ chế lưu tạm thời chỉ theo từng màn cũng khiến đôi khi dở khóc dở cười vì nếu không chơi hết màn mà đã ngừng, thì lần sau bạn sẽ phải bắt đầu lại từ đầu màn đó.

Đồ họa của Kane & Lynch: Dead Men khá tốt, người chơi có thể nhìn thấy những vết sẹo trên khuôn mặt dữ dằn của Kane rất rõ nét. Âm nhạc và tiếng động không đến nỗi tồi, nhưng phần đối thoại thì quá tệ với nhiều câu chửi vô nghĩa.

Nhìn chung, Kane & Lynch: Dead Men có nhiều nét thú vị trong cách chơi, đáng thử để trải nghiệm. Nhưng còn quá nhiều lỗi nên không thể vươn lên đỉnh cao.

TRUNG NGUYÊN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Io Interactive
Phát hành: Eidos Interactive
Ngày phát hành: 20/11/07
Thể loại: Bắn súng góc nhìn thứ ba
Hệ máy: PC
ESRB: mature

Cấu hình tối thiểu: P4 2GHz; RAM 1GB; VGA 128 MB (hỗ trợ Vertex Shader 3.0 and Pixel Shader 3); HDD 8GB; Windows XP/Vista; 2 DVD

SOLDIER OF FORTUNE PAYBACK

TRẢ GIÁ

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Thời điểm ra mắt của Soldier of Fortune: Payback (SOFP) chẳng hề có lợi chút nào, vì dễ bị những cái bóng khổng lồ của các tựa game lớn Call of Duty 4, Crysis che khuất.

Trong SOFP, người chơi sẽ không tiếp tục vào vai người hùng John Mullins như hai bản Soldier of Fortune trước. Lần này, câu chuyện tương đối đơn điệu và dễ hiểu. Có một anh lính đánh thuê ngay trong phần chơi đầu tiên có nhiệm vụ bảo vệ một nhà ngoại giao, nhưng sau đó bị phản bội và buộc phải truy tìm kẻ thù trong cuộc đối đầu với một tổ chức khủng bố quốc tế. Như những game hành động chạy và bắn khác, công việc của người chơi đơn giản chỉ là tiến lên, tiêu diệt địch và hoàn thành các nhiệm vụ.

Cách chơi của SOFP khá giống với Call of Duty 4: Modern Warfare, nhưng tất nhiên là không thể xuất sắc bằng. Chỉ có hai điểm có thể coi là có chút "sáng giá" hơn. Thứ nhất là trước mỗi màn chơi trong phần chiến dịch đơn, bạn có thể lựa chọn các loại vũ khí mang theo. Thứ hai là sự "đẫm máu" trong trận chiến. Nếu ở Call of Duty 4, bạn chỉ có thể thấy đối phương tóe máu và ngã gục, hoặc cùng lắm bị bắn tung lên sau một phát súng phóng lựu thì ở SOFP được đẩy lên đến mức mà nếu chơi nhiều, hẳn bạn sẽ phì cười vì những cảnh như thế trở nên quá giả tạo và trông rất lố bịch. Tuy đã cố làm ra những cảnh "máu me" để câu khách, nhưng ấn tượng giao chiến ác liệt trong SOFD lại không hề sâu sắc . Tiết tấu game cứ đều đều, tiến lên, bắn hạ kẻ địch và rồi tiếp tục tiến lên để hoàn thành nhiệm vụ, điều này cũng khiến game trở nên nhàm chán.

Về cơ bản, kẻ địch lặp đi lặp lại những hành động giản đơn là chạy về phía bạn và tấn công. Đôi khi cũng khá buồn cười khi chúng lao về phía bạn và giơ báng súng lên tấn công giáp lá cà, mặc dù trước đó chúng có thể dùng nhả đạn, tưởng chừng như chúng nghĩ rằng bạn hết đạn. Đối phương nhìn chung rất "quân tử", đi thành từng nhóm riêng rẽ tấn công thành từng đợt rõ ràng, và ít dồn người chơi vào thế "dở khóc dở cười" (như đang nấp mà bị cả trái lựu đạn quăng vào gần chỗ nấp như trong Call of Duty 4), hoặc chúng quá kém thông minh để làm điều đó.

AI đã là một thảm họa, nhưng súng đạn trong SOFP cũng "thê thảm" chẳng kém. Một game thủ đam mê game bắn súng liệu có thể chấp nhận được việc không "cảm" được độ giật khi cầm bắn khẩu AK, hoặc thậm chí đến cả khẩu súng máy liên thanh? Điểm đáng chú ý duy nhất là danh sách vũ khí và các đồ phụ kiện thêm vào sẽ được cập nhật sau mỗi màn chơi, để bạn có thể lựa chọn thêm cho màn tiếp theo. Người chơi có thể lắp thêm ống phóng lựu để tăng thêm uy lực cho khẩu súng, hoặc ống ngắm laser để bắn chính xác hơn.

Đồ họa trong SOFP khá ổn định dù đơn giản và không xuất sắc. Hình ảnh cảnh vật, súng đạn và con người không được sắc nét lắm. Các hiệu ứng nổ, cháy thì hơi tệ, và làm giảm đi cảm giác ác liệt trên chiến trường đầy bom đạn. Âm nhạc trong game khá hay, nhưng phần tiếng động thì rất giả tạo, khiến người chơi không cảm nhận được tiếng đạn, tiếng súng nổ, tiếng la hét trong những cuộc đọ súng...

Với đầy những điểm khiếm khuyết, rất khó để nói Soldier of Fortune: Payback là một game hay. Soldier of Fortune: Payback được kỳ vọng là tựa game thế hệ mới mang đến thành công cho dòng Soldier of Fortune. Tiếc là kỳ vọng đó đã không đạt được.

ĐỨC ANH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Activision
Phát hành: Activision Value
Ngày phát hành: 14/11/07
Thể loại: Hành động bắn súng
Hệ máy: PC
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 2,4GHz; RAM 512MB; VGA ATI Radeon X1900/NVIDIA GeForce 7900 (hỗ trợ Pixel/Vertex Shaders 2.0); HDD 3300MB; Windows XP/Vista; 1 DVD.

QUỶ DỮ DƯỚI ÁNH MẶT TRỜI

AGATHA CHRISTIE
EVIL UNDER THE SUN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: AWE Games
Phát hành: DreamCatcher
Ngày phát hành: 16/10/07
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

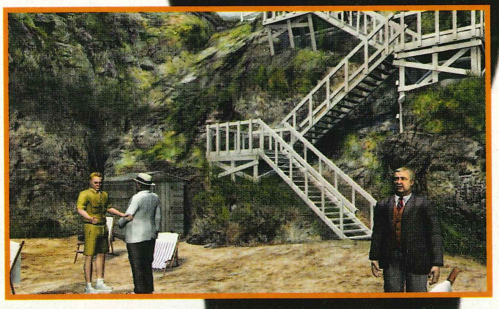
Cấu hình tối thiểu: PIII 1,4GHz; RAM 256MB; VGA 64 MB; HDD 1,5GB; Windows 2000/XP/Vista; 2CD.

Hercule Poirot là một thám tử tài ba trong cuốn tiểu thuyết The Mysterious Affair at Styles, tác phẩm đầu tay của nữ văn sĩ Agatha Christie. Chính phong cách làm việc độc đáo của Poirot đã giúp ông đi sâu vào lòng người đọc. Sự nổi tiếng này đã khiến hãng AWE Games và Lee Sheldon (nhà văn và nhà thiết kế) hợp tác phát triển trò chơi Agatha Chrisite: Evil Under the Sun (AC: EUS).

Thám tử Poirot tới thăm đại úy Arthur Hasting vào một buổi tối. Khi ấy, Hasting đang gặp rắc rối với vụ án mới tại khu biệt thự Smuggler's Rest. Bằng chất giọng thách thức, ông kể lại chuyện mình đã phá một vụ án nghiêm trọng. Trong câu chuyện đó, có những tình tiết khá giống nhau giữa hai vụ án mà ông cố tình gợi ý cho bạn mình, mong rằng Hastings sẽ sớm tìm ra cách giải quyết. Game mở đầu bằng màn giới thiệu mang màu sắc huyền bí, ma thuật, gây cảm giác mơ hồ về chuyến phiêu lưu. Nhờ đó, tính chất bí ẩn tăng lên rất nhiều trước khi bạn có thể tìm ra tên sát nhân.

Nhằm tạo dựng một kết thúc bất ngờ, gần như AWE Games đã phải thay đổi hết nội dung của cuốn tiểu thuyết Evil Under the Sun, nên AC: EUS chỉ dựa vào phần "lõi". Mặt khác, do game cố gắng thể hiện tính cách của vị thám tử đại tài Poirot nên vai trò của nhân vật Hastings trở nên mờ nhạt, chưa kể việc Poirot yêu cầu Hastings phải thông báo hết thông tin mà Hastings có được. Điều này thực sự nằm ngoài tính cách đặc trưng riêng từ cách cư xử đến cái nói chuyện hài hước thông minh của Poirot. Chính vì thế, nếu bạn là một người hâm mộ các tác phẩm của Agatha Christie thì cũng đừng nên quá thất vọng khi game không thể hiện theo tác phẩm.

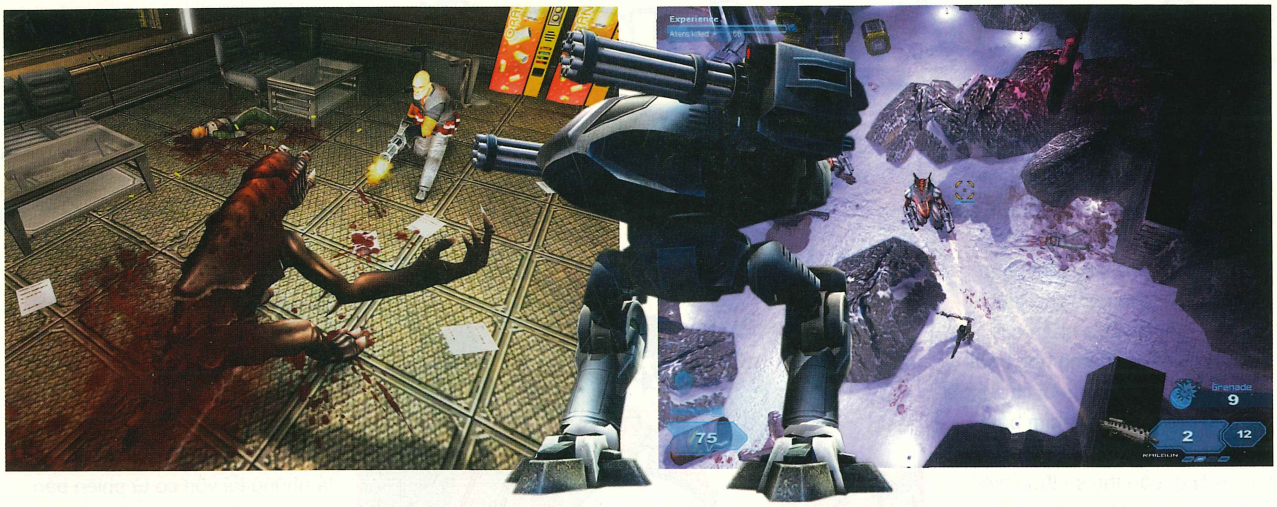
Bù lại, AC: EUS mang đến cho người chơi những giây phút vui vẻ với những bối cảnh đẹp, giữ được chất Ăng lê của nước Anh trong chiến tranh những năm 1940. Quang cảnh rộng, nằm trên hòn đảo lớn, khu biệt thự The Smuggler's Rest trở nên to lớn, nhiều phòng, trải từ trong ra ngoài. Chúng trông thật tuyệt vời! Các tòa nhà đều được mô tả một cách chính xác trong chi tiết và phù hợp với kiến trúc thời đó. Mỗi nhân vật trong game đều có cá tính riêng, mang trang phục cổ điển, phù hợp với bối cảnh. Âm thanh cũng đáng chú ý với những bản nhạc nền nhẹ nhàng, đi kèm theo đó việc lồng tiếng cho game khá trau chuốt, nhằm phục vụ tính tương tác với nhân vật và để giải đáp bí mật của câu truyện.



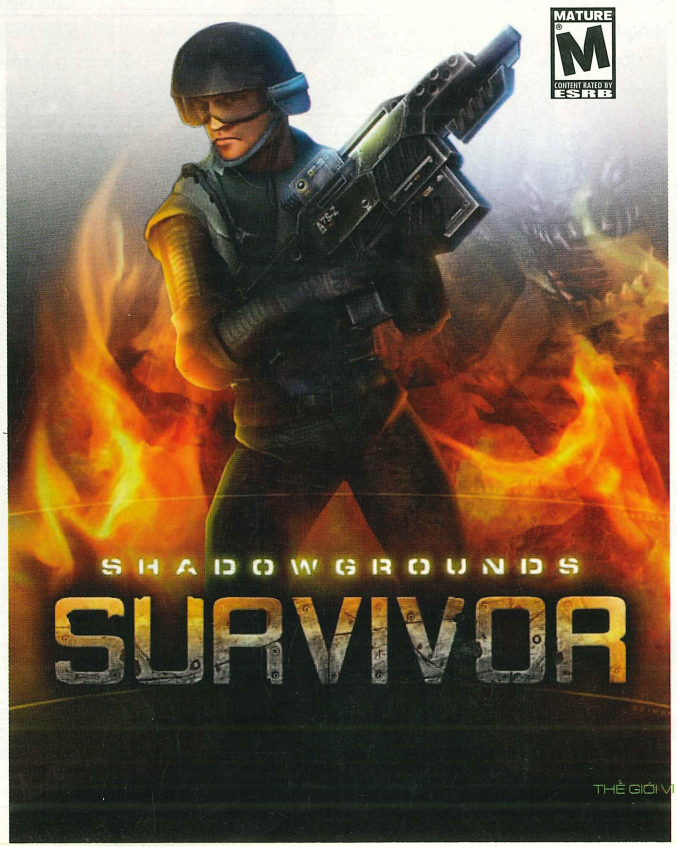
Giống như hầu hết các game phiêu lưu truyền thống, AC: EUS tạo ra rất nhiều câu đố dựa trên việc tìm kiếm và ghép đồ. Các câu đố đều không quá khó nhưng vẫn có một số câu mang tính thách thức, chủ yếu dựa vào thanh chứa đồ và những manh mối gợi ý từ những đoạn hội thoại. Phần câu đố đặt nặng tính chính xác, tính logic và phù hợp, dẫn dắt người chơi đi theo câu truyện.

Agatha Chrisite: Evil Under the Sun là một game phiêu lưu thuần túy giải trí hay, phù hợp cho những ai thích phiêu lưu, khám phá, quan tâm đến tình tiết. Không gây nhức đầu, nhưng cũng không quá dễ, game khiến người chơi hài lòng ở mức độ thư giãn.

LIÊN HOA



SỐNG CÒN



THÔNG TIN GAME

Phát triển: Frozenbyte
Phát hành: Meridian4
Ngày phát hành: 14/11/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PC
ESRB: Mature

Cấu hình tối thiểu: P4 1,5GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 31GB; Windows XP/Vista; 1 DVD.

Khác với phiên bản Shadowgrounds đầu tiên chỉ có 1 chiến binh đơn độc, câu chuyện khoa học giả tưởng mang tên Survivor có tới 3 nhân vật. Bộ ba này tiếp tục "sự nghiệp" tấn công bọn quái vật ngoài hành tinh, giải cứu những người còn sống sót và đào thoát khỏi vùng nguy hiểm của lục địa New Atlantis. Trong game, người chơi sẽ lần lượt điều khiển từng nhân vật qua các màn chơi riêng của họ. Nghĩa là dù có đến 3 nhân vật, nhưng 3 nhân vật này chẳng bao giờ đi cùng nhau theo kiểu tổ đội.

Khi chơi Shadowgrounds, và bây giờ đến Shadowgrounds Survivor, bạn dễ nhận thấy game không chỉ "bắn và chạy", mà còn phải chú ý đến nét "tham khảo" lấy từ thể loại nhập vai. Đó chính là khả năng nâng cấp nhân vật. Một điểm khá buồn cười là nếu nhân vật trong phiên bản đầu có cả 1 danh sách nâng cấp dài ngoẵng, thì dường như anh ta bị "phân thân" thành 3 nhân vật trong phiên bản tiếp theo vậy!

Mỗi lần hạ 1 quái vật, bạn sẽ có được điểm kinh nghiệm, đồng thời nếu may mắn, bạn sẽ thu được thêm 1 mảnh nâng cấp. Điểm kinh nghiệm dùng để mở khóa một số thuộc tính của nhân vật (tùy theo nhân vật) như làm tăng điểm máu, tự động dùng máu dự trữ. Còn với các mảnh nâng cấp, bạn sẽ dùng để trang bị các tính năng mới của vũ khí như tăng lượng đạn trong băng, tăng mức sát thương, tạo phát bắn liên hoàn (shotgun)... Các khả năng nâng cấp sẽ giúp cho nhân vật tồn tại trước những đợt tấn công liên tục của đám quái vật hung hãn. Nếu không nâng cấp, bạn sẽ khó có cơ hội hoàn thành game.

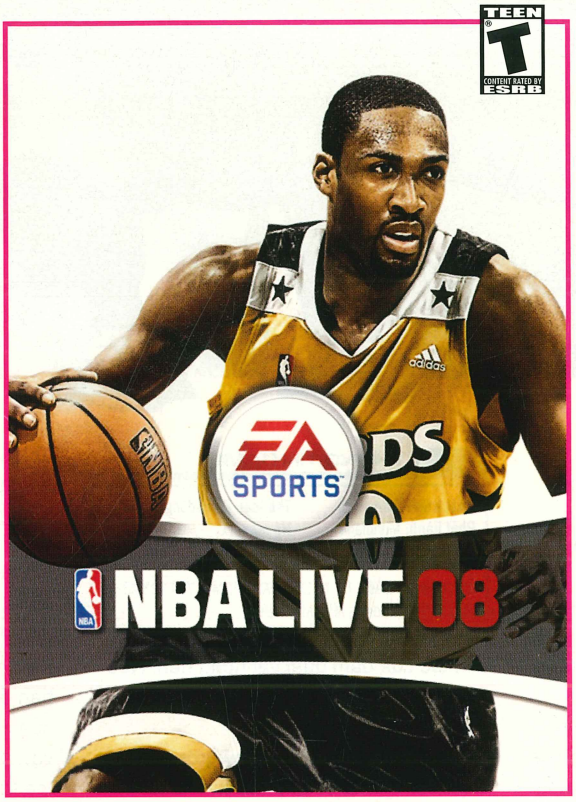
Nhiệm vụ trong Shadowgrounds Survivor không có gì phức tạp. Chủ yếu là sửa chữa các bộ xử lý hoặc thiết bị liên lạc trong một căn phòng, trong khi quái vật tấn công bạn dồn dập. Tất nhiên, cuộc đối đầu diễn ra khá căng thẳng khi đám quái vật không rõ hành tung cứ xuất hiện theo từng đợt, từng đợt làm cho người chơi phải hồi hộp, lo sợ vì hết đạn hoặc hết máu nửa chừng. Trong một số cảnh nhất định, bạn được các đồng đội máy bắt tử hỗ trợ thêm. Nhưng nhìn chung, các màn chơi đều đòi hỏi bạn phải sử dụng hết tư duy và khả năng của mình để vượt qua các chướng ngại vật, chứ không thể dựa dẫm vào những thế lực hay sự hỗ trợ nào khác.

Nếu có điểm nào chưa hài lòng về Shadowgrounds Survivor, thì đó là thiếu phần diệt trùm cuối gay cấn như ở phiên bản đầu tiên. Bù lại, phiên bản này có nhiều tình huống "khó xơi" hơn, như bạn bị những con robot cứng đầu rượt đuổi vòng vòng quanh một khu nhà, hoặc bảo vệ cứ điểm. Vượt qua chúng không phải là điều khó, nhưng lúc nào bạn cũng phải dè chừng những loại quái vật cứng cựa.

Với góc nhìn từ trên xuống thì đồ họa chẳng phải là thế mạnh của Shadowgrounds Survivor, âm thanh cũng chỉ đạt mức trung bình. Chơi Shadowgrounds Survivor chủ yếu là để luyện tay, luyện mắt, nhất là luyện phản xạ rất tốt, vì lúc nào người chơi cũng phập phồng, chẳng biết lúc nào sẽ có thêm vài loại quái vật gớm ghiếc thình lình xuất hiện ngay sau lưng mình!

HOÀNG KIM

MÙA GIẢI BÓNG RỔ 08



NBA Live 08 khởi đầu mùa giải mới bằng việc sắp xếp lại lối chơi: thay thế lối chơi Free Style Superstar II có từ những năm trước bằng Go to Move. Tính năng này cho phép những tuyển thủ ngôi sao thực hiện các kỹ thuật cá nhân của mình trong từng trường hợp nhất định. Để kích hoạt, người chơi phải kết hợp nhiều tổ hợp phím bấm cũng như điều khiển và tùy vào tình huống, cầu thủ sẽ thực hiện những kỹ thuật khác nhau.

Nghe qua có vẻ Go to Move sẽ làm tăng tính đa dạng cho lối chơi đồng thời cũng làm cho việc điều khiển cầu thủ thật hơn Free Style Superstar II. Nhưng thực chất đây chỉ là cách thay đổi tên gọi. EA dường như đã cạn kiệt sự sáng tạo cũng như cảm hứng khi thiết kế tính năng này. Mọi động tác trong Go to Move thực chất là một "phiên bản mới" của FSS II. Nếu FSS II gộp tất cả các kỹ thuật cá nhân vào từng gói kỹ thuật (dunker, scorer, shooter), thì Go to Move chọn từng kỹ thuật đó và gói lại theo từng cầu thủ. Kết quả là bạn vẫn chỉ thực hiện được những kỹ thuật vốn đã dùng đến phát ngán từ phiên bản 07.

Tuy có bị tái sử dụng, nhưng ít ra thì Go to Move cũng đảm nhận tốt vai trò cho phép người chơi tấn công linh hoạt và hiệu quả. Trong khi đó, khả năng phòng thủ hoàn toàn bị bỏ rơi, thậm chí các đồng đội máy dường như lười nhác hơn trong việc kèm người. Cho dù trên khán đài, các cổ động viên luôn miệng hô hào "Defend, Defend, Defend", các cầu thủ có vẻ đã quá mệt mỏi sau những bài tấn công Go To Move. Họ lặng lẽ nhìn đối phương dắt bóng qua rồi ghi điểm dễ dàng. Và, dù bạn có cố gắng bố trí phòng thủ theo kiểu chiến thuật bốn kèm một, thì một hậu vệ nhỏ con vẫn có thể ung dung úp rổ một cách dũng mãnh.

NBA Live 08 vẫn còn hàng tá những lỗi vốn có từ phiên bản trước. Nào là huấn luyện viên đi xuyên qua bàn bình luận viên, các cầu thủ đối phương thì khỏe như siêu nhân thi đấu cả trận không cần thay người, hay hệ thống đánh giá cầu thủ bị đảo lộn. Nhiều cầu thủ đã nghỉ thi đấu vẫn hiện rõ trên danh sách trong khi một số khác thì biến mất một cách khó hiểu. Bên cạnh đó là mảng đồ họa rập khuôn... xấu xí từ phiên bản trước (bản Xbox 360 đẹp hơn nhưng bản PC thì thật là tệ) và phần bình luận viên "nhai" lại năm ngoái.

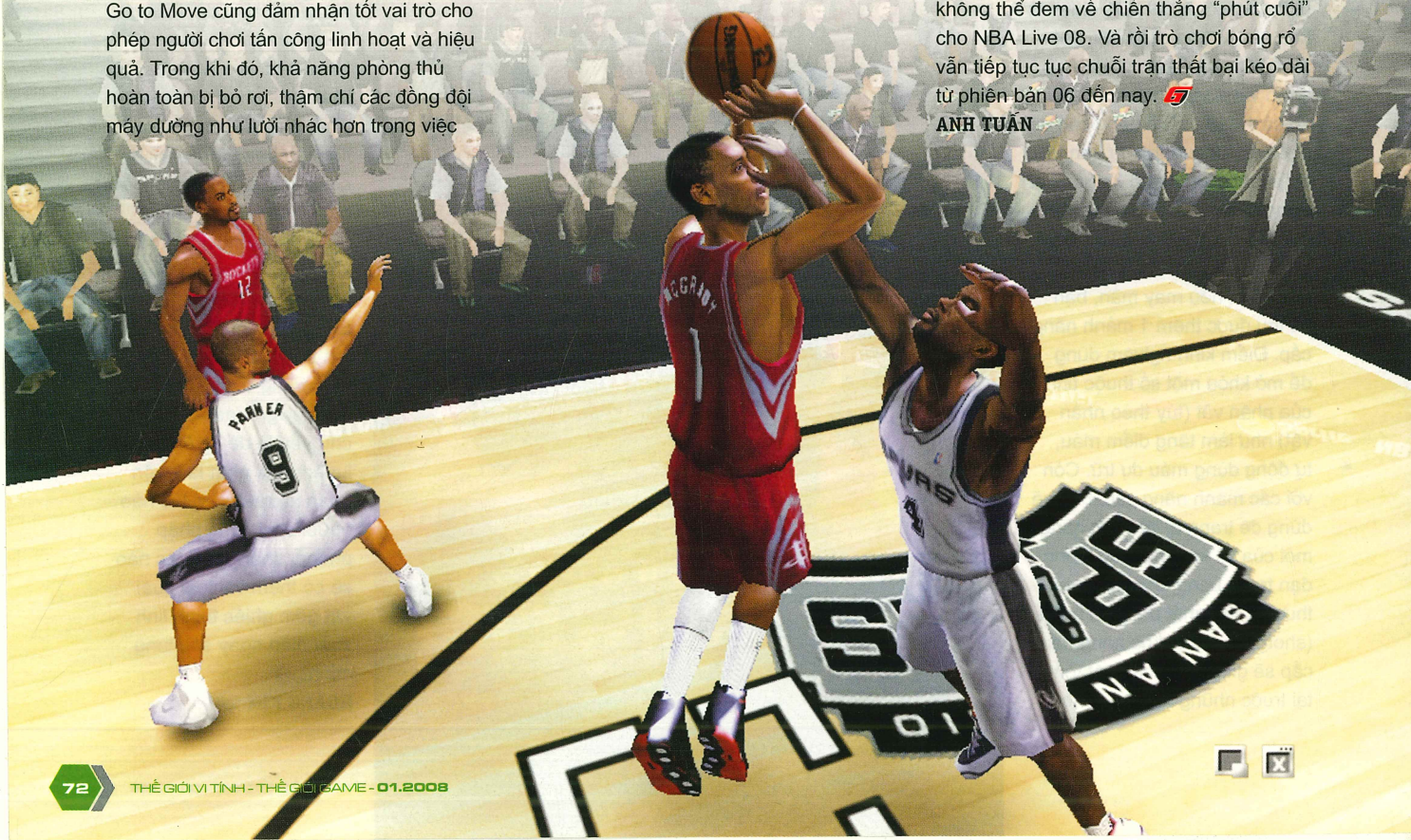
Gilber Arenas là một hậu vệ tài năng của giải NBA. Anh được mệnh danh là "Agent Zero" bởi những pha ghi điểm quyết định vào đúng giây cuối cùng của trận đấu, mang lại chiến thắng cho đội nhà. Nhưng việc sử dụng hình ảnh Arenas không thể đem về chiến thắng "phút cuối" cho NBA Live 08. Và rồi trò chơi bóng rổ vẫn tiếp tục tục chuỗi trận thất bại kéo dài từ phiên bản 06 đến nay.

ANH TUẤN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: EA Sport
Phát hành: EA
Ngày phát hành: Tháng 11/2007
Thể loại: Thể thao
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,3GHz; RAM 256MB; VGA Geforce 3 Ti; HDD 3,8GB; Windows 2000/XP/Vista; 1 DVD.



Dù không ít lần chuyển sang môi trường 3D bằng các phiên bản Shattered Sodider và Neo Contra (dành cho hệ PS2) để tạo những trải nghiệm mới cho các game thủ, nhưng dư âm các phiên bản Contra 2D trên nền NES và SNES năm nào vẫn in đậm trong ký ức các fan. Có lẽ đây cũng là nguyên nhân chính khiến Contra 4 - phiên bản kỷ niệm 20 năm ra đời - sớm quay trở lại những giá trị ban đầu, tạo nên thành công của dòng game.

Người chơi tiếp tục vào vai bộ đôi huyền thoại Bill Rizer và Lance Bean cùng với hai thành viên mới là Mad Dog - Scorpion trong cuộc chiến chống đội quân ngoài hành tinh thiện chiến do Black Viper đứng đầu. Là game hành động theo dạng đi cảnh 2D nên nhiệm vụ Contra 4 khá đơn giản và mang đậm phong cách bắn chạy thuần túy. Tuy nhiên, hoàn tất toàn bộ nhiệm vụ trò chơi đưa ra một cách suôn sẻ lại không đơn giản chút nào, nhất là khi màn hình chơi của bạn lúc nào cũng tràn ngập đám sinh vật ngoài hành tinh khát máu tốc độ nhanh như điện xẹt và những loạt đạn vô hồn từ đám lính canh.

Ngoài vũ khí mặc định ban đầu là súng trường hạng nhẹ, người chơi có thể trang bị thêm các vũ khí mới bằng cách thu thập chúng trên chiến trường như đại liên đa nòng, súng phun lửa, tên lửa dí... Cần lưu ý là những trang thiết bị này sẽ tự động biến mất nếu chẳng may bạn "lên đường", do vậy game cho phép bạn cùng lúc có thể trang bị hai loại vũ khí khác nhau và có thể chuyển đổi qua lại bằng phím "L", điều mà bản chơi gốc không hề có.

Contra 4 có tổng cộng ba cấp độ khác nhau bao gồm Easy, Normal và Hard để người chơi tùy chọn. Dựa vào đây mà cách bố trí lính, cũng như sức công phá của từng loại vũ khí bạn nhặt được trên chiến trường sẽ khác nhau. Mặt khác, nếu chỉ hoàn tất game ở cấp độ "dễ", bạn sẽ không có cơ hội thưởng thức được kết thúc thật của trò chơi. Sau khi hoàn tất phần chơi chính (ở bất kỳ cấp độ khó nào), bạn có thể thử sức mình ở Challenge Mode - để mở khoá thêm các nhân vật mới như Lucia, Sheena Etranzi, Jimbo và Sully. Đặc biệt hơn, từ phần chơi này bạn có thể thưởng thức lại hai phiên bản tiền thân của sê-ri này là Contra và Super C trên hệ máy NES trước đây.

Điều khó hiểu là cả hai phiên bản này đều không hỗ trợ chức năng chơi mạng như "đàn em" Contra 4. Mặt khác, mục chơi mạng của Contra 4 cũng khá oái oăm khi đòi hỏi game thủ phải sở hữu cả hai bản chơi gốc khác nhau thay vì hỗ trợ chức năng download and play (chỉ cần một bản chơi gốc) như nhiều game hỗ trợ mạng trước đây. Việc chia đôi màn hình chơi cũng là nguyên nhân chính khiến khả năng quan sát của game thủ bị giới hạn nhiều. Bù lại, đồ họa và âm thanh của game được cải thiện đáng kể nhưng vẫn giữ được những nét riêng của toàn sê-ri. Với những gì thể hiện, Contra 4 chắc chắn là món quà đầy ý nghĩa mà Konami gửi đến các fan trong dịp lễ Giáng Sinh.

MINH PHƯƠNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Wayforward Technologies
Thể loại: Hành động
Phát hành: Konami
Hệ máy: DS
Ngày phát hành: 13/11/2007
ESRB: Teen

Ưu: Nhiều phụ lục hấp dẫn; cách chơi đơn giản.
Khuyết: Độ khó cao; chức năng mạng còn hạn chế.

Do thích hợp với màn hình rộng và kèm theo phụ kiện cồng kềnh nên các game "rail shooter" (vẫn thường gọi là bắn hồng tâm) rất thịnh hành trên các máy Arcade (game thùng) ở các siêu thị hay trung tâm mua sắm lớn. Tuy nhiên, việc ra đời các phụ kiện như Wii Zapper (chuyên dụng cho các game hành động) đã thúc đẩy các nhà phát triển đưa thể loại này trở lại với console mà Ghost Squad (GS) là một điển hình.

Về cơ bản, cách chơi của GS có nhiều nét tương đồng như nhiều game bắn hồng tâm trước đây, chẳng hạn The House of the Death, Virtua Cop, Silent Scope. Nhiệm vụ của người chơi là hạ gục các đối thủ trên màn hình chơi càng sớm càng tốt. Tuy nhiên ngoài việc đối phó với đám khủng bố đông đúc, người chơi còn phải khéo léo xử lý đường đạn của mình không trúng các con tin vô tội vốn xuất hiện rất đột ngột và bất ngờ trên màn hình chơi. Bên cạnh những điểm thường thấy vừa kể trên, trong GS người chơi phải đối phó và giải quyết nhiều tình huống đặc biệt khác nhau. Ví dụ như để trói các đối tượng tình nghi, bạn phải nhanh chóng điểm vào mục tiêu và nhấn giữ phím A trên Wii Remote. Hay để vô hiệu hóa một quả bom hẹn giờ, bạn phải sử dụng chiếc tay cầm này như chiếc kềm để cắt kịp nổ...

Độ dài của Ghost Squad rất ngắn do chỉ gói gọn trong ba màn chơi chính với khoảng 30 phút để hoàn thành. Tuy nhiên, điều đáng chú ý ở đây là mỗi màn chơi có nhiều phương án lựa chọn khác nhau và bạn chỉ có thể mở được dựa vào điểm số nhận được sau khi hoàn tất. Mặt khác, cũng dựa vào lượng điểm này mà bạn có thể mở khóa thêm các vũ khí mới, trang phục cũng như những thử thách mới. Song song đó, bạn có thể kết nối trực tuyến để so sánh thành tích mình đạt được với những hảo thủ khác trên toàn thế giới. Ngoài những phần chơi quen thuộc trên phiên bản gốc (xuất hiện trên Arcade cách đây 3 năm), phiên bản Wii của GS bổ sung thêm khá nhiều mục chơi mới như Ninja Mode, Paradise Mode và đặc biệt game hỗ trợ đến bốn game thủ cùng nhau tranh tài. Chính những yếu tố này làm tăng giá trị chơi lại và tính hấp dẫn của GS lên đáng kể.

Do được chuyển tiếp từ hệ Arcade sang và không được cải thiện cho phù hợp với cấu hình Wii nên đồ họa lẫn âm thanh của game chỉ dừng ở mức chấp nhận. Nhưng với cách chơi được biến hóa hấp dẫn và tiết tấu sôi động, GS rất thích hợp để bạn giao lưu cùng bạn bè trong những dịp gặp mặt cuối năm.

MINH PHƯƠNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: SEGA AM2
Phát hành: SEGA
Ngày phát hành: 20/11/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii
ESRB: Teen

Ưu: Cách chơi linh hoạt; giá trị chơi lại cao.
Khuyết: Độ dài quá khiêm tốn; âm thanh và đồ họa chưa được cải tiến đúng mức.

GIƯƠNG NỎ LÊN

Ra mắt cùng thời điểm với các game hành động lớn dành cho Wii như Resident Evil: Umbrella Chronicles, Ghost Squad và Medal of Honor: Heroes 2 nhưng Link's Crossbow Training (LCT) lại dành được sự quan tâm trên mức bình thường. Việc này cũng không quá khó hiểu bởi lẽ trò chơi được bán kèm thiết bị Wii Zapper với mức giá khá hấp dẫn. Mặt khác, việc sử dụng thương hiệu Link trong sê-ri huyền thoại Zelda cũng là yếu tố giúp game thủ an tâm phần nào về chất lượng.

LCT có tổng cộng chín màn chơi lớn, mỗi màn chơi này lại được phân ra thành ba cảnh chơi khác nhau. Các màn chơi trong game chủ yếu xoay tua trong ba kiểu chính. Đầu tiên và cũng là dễ nhất là kiểu bắn bia truyền thống. Mục tiêu là nhắm bắn thật chính xác các bia gỗ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình. Kiểu thứ hai khó khăn hơn khi bạn phải giúp Link giải quyết địch thủ tủa ra từ mọi phía trong tình trạng bị giam chân một chỗ. Và chức năng di chuyển của Link chỉ được mở khi bạn bước vào kiểu chơi cuối, khi mục tiêu đặt ra là tiêu diệt trùm hoặc số lượng địch nhất định.

Ngoại trừ ba màn chơi đầu tiên được cung cấp sẵn, các màn chơi còn lại chỉ được mở khóa sau khi đạt số điểm 30.000 (mức tối thiểu để đạt huy chương). Tuy nhiên, nếu chỉ giương nỏ "vô tội vạ", bạn sẽ khó lòng đạt được mức điểm này hay những tấm huy chương có giá trị hơn. Bạn có thể kiếm điểm thêm bằng cách bắn vỡ chai lọ, biển gỗ, tượng đá, bù nhìn... được bố trí trong màn chơi. Song song đó, bạn có thể thực hiện những chuỗi bắn liên hoàn trên các mục tiêu chính để được nhân điểm thưởng. Nhưng hãy cẩn thận, bạn có thể mất trắng số điểm kiếm được do bắn nhầm vào những mục tiêu cấm hình chữ X hoặc gia súc, gia cầm. Vì vậy bạn nên quan kĩ mục tiêu trước khi "bóp cò".

Nếu tuân thủ tốt những điều kể trên, bạn có thể hoàn thành toàn bộ bài tập của Link dưới một giờ đồng hồ. Bạn cũng có thể trở lại game bất kỳ lúc nào để lập thành tích cao hơn hoặc tranh tài cùng bạn bè qua phần chơi mạng. Để bảo đảm việc quan sát, game không hỗ trợ phần chơi mạng thông qua chế độ chia màn hình. Do vậy, bạn cùng những người chơi khác chỉ được phép luân phiên điều khiển khi đến lượt. Vì được vay mượn hoàn toàn từ trò chơi gốc Twilight Princess nên đồ họa và âm thanh trong LCT khá ổn. Điểm duy nhất bất ổn là âm thanh mô phỏng tiếng nỏ chưa được thật cho lắm!

Hạn chế về thời lượng chơi lẫn chức năng mạng là một trong những nguyên nhân khiến LCT lép vế trước những game cùng loại. Nhưng với giá trị chơi cao và là quà khuyến mãi nên trò chơi có lẽ sẽ được đón nhận tích cực.

NGỌC TÂN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 20/11/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii
ESRB: Teen

Ưu: Giá trị chơi lại cao; cách chơi hấp dẫn.
Khuyết: Thời lượng chơi ngắn; âm thanh mô phỏng chưa thuyết phục.

SOULCALIBUR Legends™

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Namco Bandai
Phát hành: Namco Bandai
Ngày phát hành: 20/11/2007
Thể loại: Hành động/phiêu lưu
Hệ máy: Wii
ESRB: Teen

Ưu: Cốt truyện khá cuốn hút; điều khiển tương đối dễ dàng.
Khuyết: Không có các đòn combo hiệu quả và đẹp mắt; màn chơi và quái vật thiếu đa dạng; ít nhân vật để chọn lựa.

Soul Calibur Legend diễn ra trong thế kỷ 16, vào lúc Đế quốc Ottoman đang tấn công những vùng đất của Đế quốc La Mã. Kiếm sĩ Siegfried Schtauffe, chủ nhân của thanh Soul Edge, nhờ sự giúp đỡ của những đấu sĩ khác đã thoát khỏi "lốt" ác Nightame khi còn chịu sự thao túng của thanh ma kiếm này. Mặc dù thanh Soul Edge đã bị mất đi sức mạnh do đã bị phá hủy một số bộ phận nhưng binh đoàn yêu quái mà Siegfried đã phá hủy phong ấn kiếm chế trước kia đã tràn ngập khắp nơi và đe dọa mọi người. Quân đội của Đế quốc Ottoman dưới sự chỉ huy của Barbaros đã nắm được quyền điều khiển binh đoàn yêu quái này trở thành sức mạnh không thể cản nổi và từng bước tiến tới kinh thành Vienna của Đế quốc La Mã. Trong tay Barbaros lại là thanh linh kiếm Soul Calibur mà chỉ có thanh Soul Edge của Siegfried là có thể chống cự lại được. Để làm được điều đó, Siegfried cùng với những người bạn của mình phải đi tìm lại các mảnh vỡ của thanh Soul Edge để hồi phục sức mạnh của thanh kiếm này, chấp nhận mạo hiểm quay trở lại hình dạng Nightmare để chống lại Barbaros…

Dựa trên một cốt truyện hấp dẫn như vậy, Namco Bandai đã quyết định không đi theo lối song đấu mà xây dựng game "chặt chém" dựa vào những tính năng của bộ điều khiển máy Wii. Có lẽ họ đã phần nào thành công khi biến Wii Remote thành một thanh kiếm thật trong tay người chơi. Bạn có thể quét Wii Remote qua lại để tạo các đòn đánh ngang, quét từ dưới lên hoặc trên xuống để tạo các đòn đánh thốc ngược hoặc bổ xuống hay đẩy Wii Remote tới trước để tạo đòn đâm khá hiệu quả. Bên cạnh đó, phím analog của tay cầm Nunchuck có công dụng di chuyển nhân vật và di chuyển Nunchuck để tạo các chiêu lướt né đòn, sử dụng nút Z để phòng thủ hoặc kết hợp các đòn đánh với nút C để tạo các tuyệt chiêu cực kỳ mạnh mẽ. Người chơi sẽ trải qua những cảm giác sử dụng bộ điều khiển như vũ khí thật sự, một cảm giác rất thú vị với SCL.

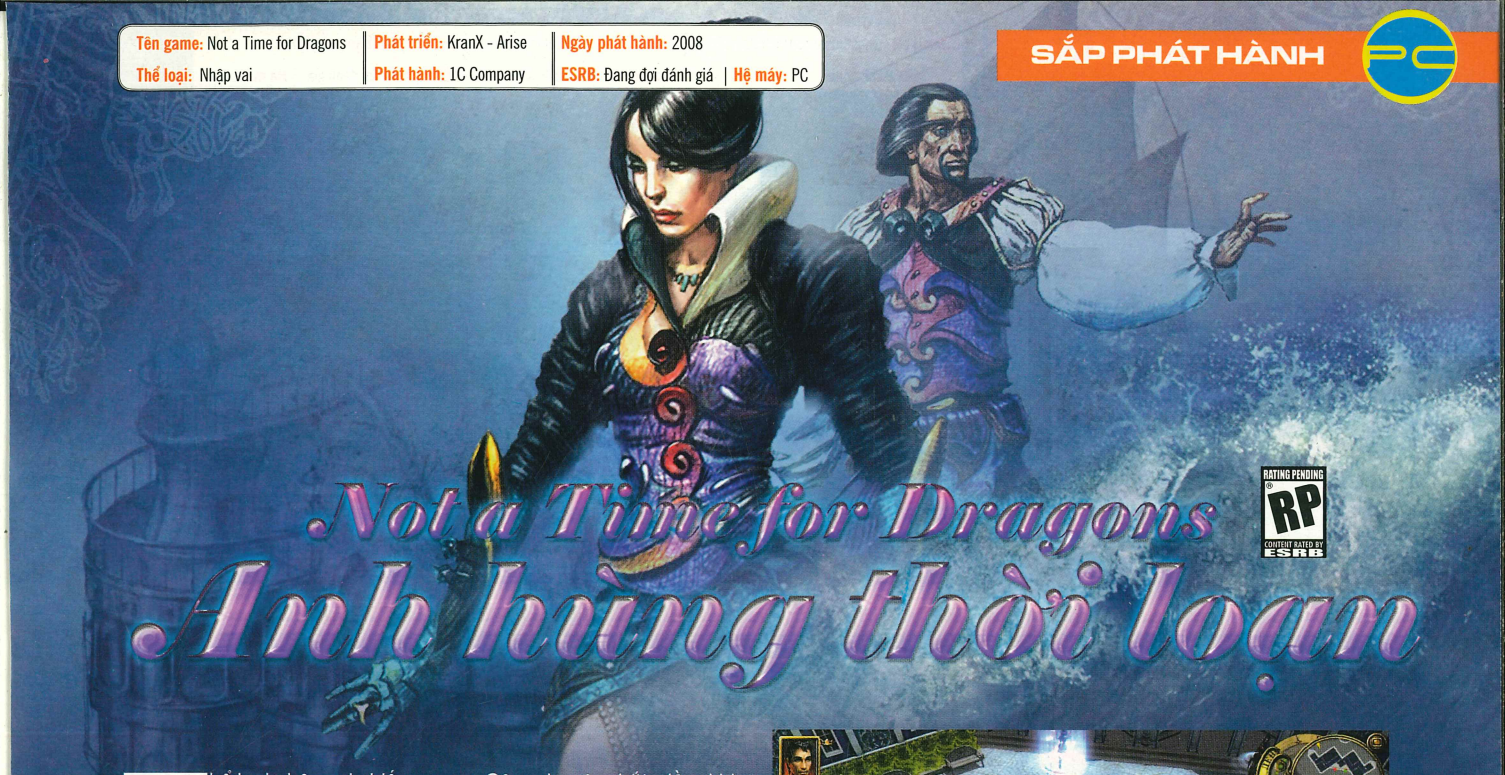
Thế nhưng đằng sau dáng vẻ hào nhoáng, SCL lại bộc lộ những điểm yếu "chết người" khó có thể bỏ qua. Những tưởng ý tưởng sử dụng bộ điều khiển của Wii trong SCL là một thành công lớn nhưng cách thực hiện lại làm cho người chơi thêm luyến tiếc khi nhớ về những phiên bản trước đó của dòng game này. Mặc dù có thể điều khiển khá dễ dàng nhưng do chỉ dừng lại ở những đòn đơn quá đơn giản nên chiêu thức trong SCL không thể sánh được với những loạt đòn combo uy lực và đẹp mắt, đặc trưng của dòng game SC. Các màn chơi yêu cầu bạn quay lại các bản đồ cũ và dù đi theo những con đường khác nhau nhưng cảnh nền và quái vật lặp lại nên tạo cảm giác nhàm. Các màn giải đố cũng quá đơn giản và hầu như không gây chút khó khăn gì cho bạn.

Trong game sẽ có 6 nhân vật để bạn điều khiển bao gồm: Seigfried, Ivy, Sophitia, Astaroth, Taki, Mitsurugi và vị khách mời Lloyd Irving đến từ Tales of Symphonia. Số nhân vật này chưa thể phong phú như các phiên bản game trước đó. Tuy nhiên điểm "vớt vát" là các nhân vật này đều được thiết kế theo những trường phái tấn công khác nhau, từ chậm nhưng đầy uy lực như Astaroth cho đến nhanh nhẹn nhưng ít lực hơn như Taki, cho phép người chơi phối hợp tốt nhất trong một bản đồ. Luôn giữ được mức 60 khung hình/giây nhưng nếu so sánh bạn sẽ thấy rằng đồ họa SCL chỉ ngang tầm những game trung bình trên hệ PS2. Trong khi đó, chất lượng âm thanh chỉ dừng ở mức chấp nhận và không có điểm nhấn đáng kể.

Có trong tay những ý tưởng hấp dẫn nhưng cách hiện thực ý tưởng lại quá đơn điệu đã khiến SCL chỉ xứng tầm một game thường thường bậc trung mà thôi. Có vẻ như bộ cánh "chặt chém" chưa thể tìm được tiếng nói hòa hợp với những đặc trưng của dòng game này. Trừ phi là fan của thể loại chặt chém, bằng không bạn có thể lướt qua SCL và chờ phiên bản Soul Caliibur 4 sắp được phát hành trong nay mai.

XUÂN QUANG

Tên game: Not a Time for Dragons | **Phát triển:** KranX - Arise | **Ngày phát hành:** 2008
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** 1C Company | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Not a Time for Dragons
Anh hùng thời loạn

Thể loại nhập vai chiến thuật (Strategy RPG) không phải lúc nào cũng sẵn sàng những tựa game mới, hấp dẫn. Hãy thử tìm hiểu những thông tin đầu tiên của trò chơi Not a Time for Dragons (NTfD) do hãng Arise phát triển, dựa theo nội dung một tác phẩm của 2 tiểu thuyết gia người Nga Sergey Lukyanenko và Nik Perumov.

Bối cảnh của NTfD có 3 thế giới khác nhau: nếu Innate World là một thiên đường phép thuật, thì Reverse World là thế giới của công nghệ, còn Middle World là thế giới lai tạp - có sự cân bằng giữa phép thuật và công nghệ. Vấn đề chẳng bao giờ nảy sinh nếu dân cư 3 thế giới này chung sống hòa bình với nhau.

Câu chuyện bắt đầu khi các pháp sư Innate World thực hiện dã tâm xâm chiếm Middle World. Thế giới trung gian không tài nào ngăn cản được bước tiến của những kẻ xâm lược. Lập tức, thời thế tạo anh hùng, có 1 dũng sĩ xuất hiện. Đó chính là Victor, đến từ Reverse World. Chàng trai này được dân chúng Middle World tin tưởng là "tử thần của loài rồng", người duy nhất có thể giúp họ giữ được đất mẹ.

Cũng tương tự như các câu chuyện thần thoại khác, Victor chẳng biết trước số phận của mình, mà chỉ làm theo lời của người hướng dẫn Tell. Xuất thân từ Reverse World, hiển nhiên là chàng hiệp sĩ bất đắc dĩ không được dạy phép thuật để đối đầu với những pháp sư hung hãn của Innate World. Vì thế, nhiệm vụ đầu tiên của Victor là tìm cho được phần bị thiếu ấy, rồi từng bước từng bước, Victor dần dần dấn sâu vào cuộc phiêu lưu. Trong bối cảnh ấy, có vẻ như nhà phát triển muốn tái tạo lại một thế giới Lord of the Rings trong NTfD, gồm một nhóm dũng sĩ sẽ chiến đấu với ác quỷ hung tàn. Trong đó, người chơi sẽ điều khiển từng bước đi của họ.

NTfD có sự pha trộn giữa các yếu tố của thể loại nhập vai cổ điển như cây kỹ năng (skill tree), hệ thống nâng cấp giáp trụ, vũ khí và nhiệm vụ. Bên cạnh đó, NTfD cũng "sở hữu" một số điểm đặc trưng của các game nhập vai chiến thuật trong vòng 10 năm trở lại đây do gameplay của NTfD được xây dựng dựa theo phong cách của một số game nhập vai nổi tiếng. Nhận xét tổng quan, có thể nhà phát triển đã vay mượn một vài ý tưởng của Blizzard từng thực hiện cho Diablo II hoặc Warcraft III. Ưu thế của NTfD cho đến thời điểm này, được tiết lộ là sẽ không chứa đựng những yếu tố dễ dàng, hay nói cách khác, từng sự kiện trong game sẽ diễn ra hết sức khó khăn.

Cảnh vật trong NTfD trông rất đẹp, được xây dựng dựa trên engine SkyFallen, từng được sử dụng lần đầu tiên trong trò chơi Blood Magic. Engine này cung cấp các hiệu ứng ánh sáng động, đổ bóng chất lượng cao và các hiệu ứng mới về đồ họa. Nếu tốc độ dựng hình có thể đạt ở mức mong đợi, chạy trơn tru với yêu cầu cấu hình máy tính vừa phải, thì Not a Time for Dragons quả là một game nhập vai rất sáng giá.

MINH DUNG

Tên game: Ghostbusters: The Video Game | **Phát triển:** Sierra Entertainment | **Dự kiến phát hành:** Q4/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Terminal Reality | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

SĂN MA GHOSTBUSTERS
the video game

Khi bắt tay vào sản xuất một game có bản quyền dựa trên điện ảnh, nhà sản xuất thường xuyên nhận được nhiều luồng ý kiến - ủng hộ không ít, mà chê bai cũng không... vừa! Chẳng hạn, Scarface: The World Is Yours, game hành động không hấp dẫn lắm nhưng doanh số khá cao (hơn 25 triệu USD). Mặt khác, Sierra đã rất thành công với Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay dựa trên bộ phim cùng tên, đó là một trong những game hành động hay nhất năm 2004. Vì thế, game thủ có thể tin tưởng vào game cũng dựa trên điện ảnh sắp phát hành của hãng, Ghostbusters: The Video Game.

Theo nhà sản xuất, game Ghostbusters sẽ tiếp nối nội dung của bộ phim Ghostbuster II, được ra mắt vào 1989. Nội dung phim xoay quanh một tiểu đội được trang bị đặc biệt, và nhiệm vụ cũng rất đặc biệt: chuyên săn những bóng ma gây hại trong thành phố. Theo đó, game sẽ kể tiếp câu chuyện vào 2 năm sau, khi mà cửa địa ngục đã bị phá vỡ. Người chơi sẽ có cơ hội tái đấu với những đối thủ quen thuộc, như những con ma màu xanh tên Slimer, hay những bóng ma thoắt ẩn, thoắt hiện trong thư viện, và đặc biệt nhất chính là Stay-Puft Marshmallow Man với những "tuyệt kỹ" khó lường.

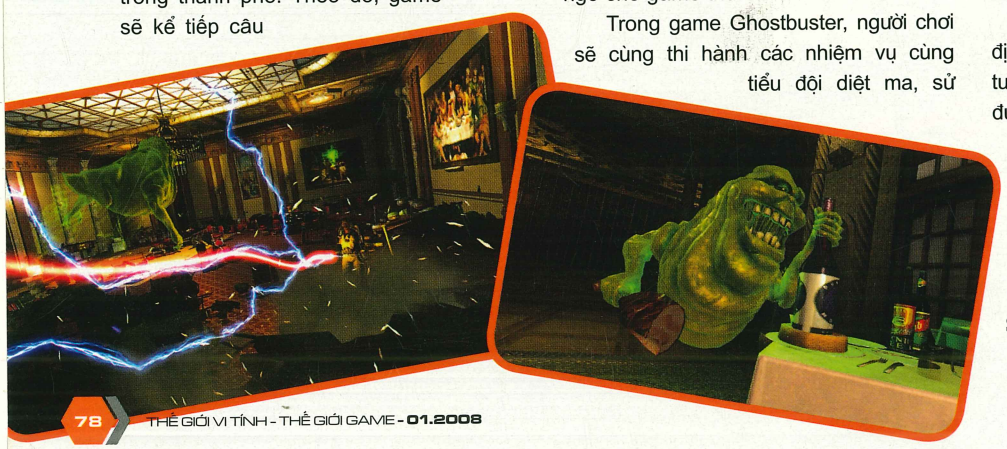
Nhà sản xuất kiêm diễn viên chính của phim Ghostbusters - Dan Aykroyd và Harold Ramis cũng là người viết kịch bản cho game, nên người chơi sẽ dễ dàng cảm nhận được một câu chuyện liền mạch theo bộ phim nổi tiếng một thời. Bạn sẽ nghe lại giọng nói quen thuộc của tiến sĩ Raymond Stantz và tiến sĩ Egon Spengler. Mặt khác, những diễn viên từng xuất hiện trong sê-ri phim Ghostbusters cũng sẽ tham gia lồng tiếng, như Bill Murray trong vai tiến sĩ Peter Venkman; Ernie Hudson trong vai Winston Zeddmore... Hơn nữa, Sierra còn cho biết sẽ ký thêm hợp đồng với nhiều diễn viên khác nhằm gây bất ngờ cho game thủ.

Trong game Ghostbuster, người chơi sẽ cùng thi hành các nhiệm vụ cùng tiểu đội diệt ma, sử dụng các vũ khí hết sức đặc biệt. Với sự trở lại của chiếc xe đặc chủng ECTO-1, bạn có thể vừa lái vừa sử dụng các tính năng của xe; đồng hồ PKE giúp định vị các bóng ma, sẽ réo "như điên" khi một bóng ma đang bay đến gần bạn. Dĩ nhiên, vũ khí không thể thiếu chính là chiếc máy bắn điện. Với ba chức năng thiết lập riêng biệt: Electron, Proton và Slime, người chơi sẽ phải học cách sử dụng sao cho phù hợp với các loại ma xuất hiện trong suốt trò chơi.

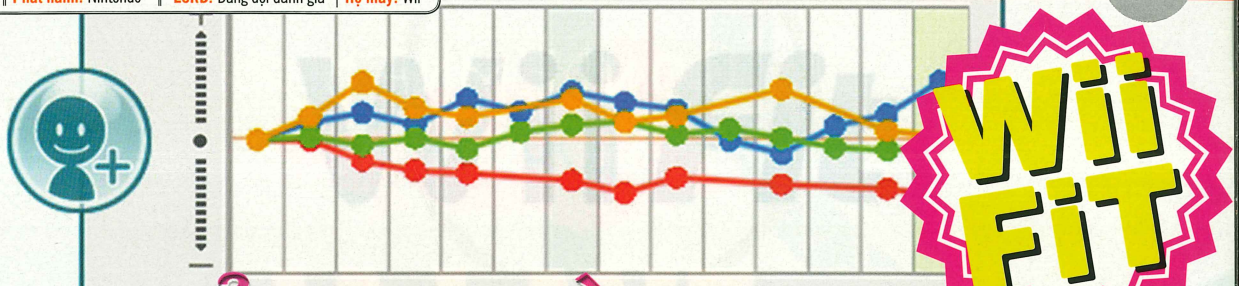
Sierra cho biết, các nhà thiết kế đã cố gắng xây dựng môi trường trong game tương tự như trong phim. Các địa danh trong phim sẽ lần lượt có mặt trong game, tạo nhiều thử thách hấp dẫn cho người chơi. Hơn nữa, thư viện New York với những bóng ma kinh sợ cũng khiến nhiều game thủ phải đối mặt với nhiều thử thách khó khăn. Không chỉ giới hạn người chơi thể hiện tài năng trong những căn phòng, game còn có những màn chơi đầy hấp dẫn trên đường phố, thậm chí cả... trên trời.

Bên cạnh đó, nhà sản xuất còn có ý định cho phép game thủ cơ hội chơi trực tuyến. Theo đó, sẽ không có những cuộc đụng độ lẫn nhau, game thủ sẽ phải thi xem ai bắt được nhiều ma nhất. Hy vọng đây sẽ là "đấu trường" hấp dẫn cho bất kỳ game thủ nào muốn chứng tỏ đẳng cấp. Với hình ảnh lẫn nội dung hấp dẫn, Ghostbusters hứa hẹn là một trong những game hấp dẫn của 2008.

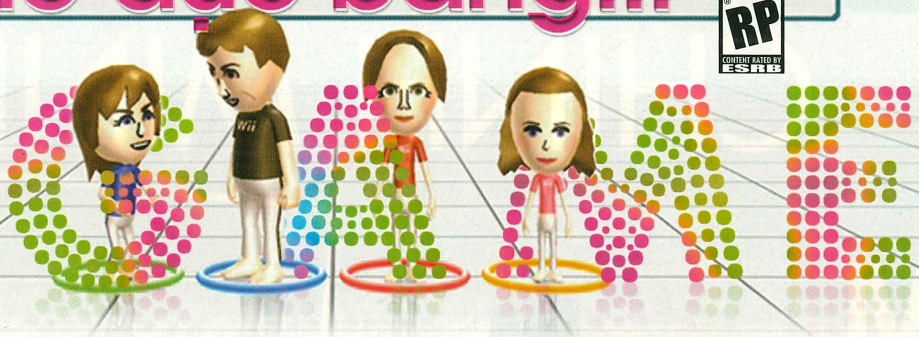
SU SU



Tên game: Wii Fit	**Phát triển:** Nintendo	**Dự kiến phát hành:** 2008
Thể loại: Thể thao	**Phát hành:** Nintendo	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii



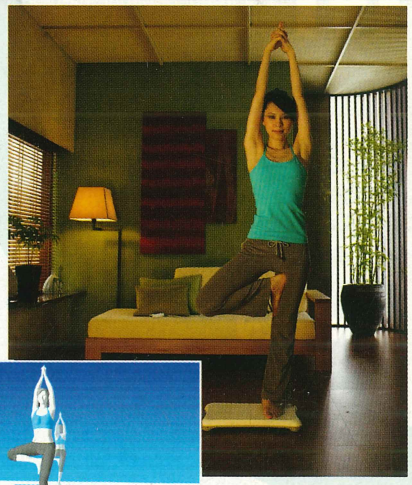
Tập thể dục bằng... GAME



Bằng những tựa game đơn giản nhưng mang tính giải trí rất cao, hệ máy Wii của Nintendo ngày càng chứng tỏ sức hấp dẫn trong việc hướng đến đông đảo người chơi. Quyết tâm tạo được chỗ đứng vững chắc trong thị phần những game đơn giản với phương châm "ai chơi cũng được", trong kỳ E3 vừa qua, Ninitendo lại giới thiệu một sản phẩm mới, ứng dụng triệt để tính năng của Wii, hứa hẹn sẽ giúp người chơi rèn luyện thể chất, nhằm có được một cơ thể lý tưởng.

Wii Fit là trò chơi tổng hợp nhiều trò chơi nhỏ (tương tự Wii Sports, Wii Play) với nội dung hướng dẫn những bài tập thể dục đơn giản, quen thuộc. Để chơi, bạn cần một thiết bị gọi là Wii Balance Board. Đây là một tấm thảm nhỏ, không dây, có diện tích vừa đủ để người chơi đứng hay chống hai tay lên.

Nhưng nếu chỉ có vậy thì Wii Fit sẽ vẫn là một game tương tự những game vận động như Wii Sports, Wii Play hay WarioWare. Điểm khác biệt nằm ở tấm thảm Wii Balance Board. Khi đứng lên tấm thảm để chuẩn bị chơi, Wii Balance Board sẽ ghi nhận trọng lượng cơ thể của bạn và chuyển vào game. Wii Fit sẽ tính toán và hiển thị chỉ số hình thể (BMI). Sau đó, căn cứ theo tình trạng của bạn, game sẽ hướng dẫn một loạt bài tập thể dục đơn giản, đồng thời cũng là những trò chơi nho nhỏ để giúp bạn có được chỉ số BMI lý tưởng.



Tính năng cao cấp của tấm thảm nằm ở chỗ nó có thể cảm nhận được sự thay đổi trọng tâm của người chơi (chẳng hạn như nghiêng tới nghiêng lui, co chân, dang tay...), từ đó có thể hiểu được chính xác các động tác của người chơi, từ tay chân, hông đùi cho đến cả phần đầu.

Cũng nhờ tính năng cảm ứng độc đáo này mà những trò chơi luyện tập thể hình trong Wii Fit rất đa dạng, lên đến... vài chục nội dung. Trong đó có những bài tập đơn giản như dang tay duỗi chân, đứng thăng bằng trên một chân, hít đất, tập co duỗi cơ bụng, đồng diễn thể dục... cho đến những động tác phức tạp hơn trong môn Yoga. Một trò chơi khác là bài tập chạy bộ, lúc này bạn phải dậm tại chỗ liên tục tên tấm thảm nhưng nó hấp dẫn hơn hẳn những máy tập chạy bộ chuyên dụng, vì khi nhìn lên màn hình, bạn sẽ thấy nhân vật Mii của mình đang chạy băng qua những bãi biển, cánh rừng, hẻm núi.... Góc nhìn lúc này là sau vai nhân vật Mii nên sẽ tạo cho bạn cảm giác như bạn đang chạy thật sự vậy. Thêm một trò chơi khác muốn được "quảng cáo" luôn cho bạn, và đó cũng chính là trò chơi mà nhà thiết kế Shigeru Miyamoto cùng Chủ tịch Nintendo Bắc Mỹ Reggie Fils-Aime đã biểu diễn trong buổi giới thiệu Wii Fit tại kỳ E3 vừa qua. Đó là trò chơi đánh đầu bóng đá. Người chơi sẽ đứng trên tấm Balance Board, lúc màn hình thể hiện góc nhìn sau vai nhân vật. Khi bóng bay đến hướng nào, bạn phải nghiêng đầu về hướng đó và làm đông tác đánh đầu sao cho bóng bị đập dội lại. Đơn giản nhưng không dễ đâu nhé, vì ngoài việc phải đội trúng những quả bóng, bạn còn phải né tránh những "vật thể lạ" bay đến như mưa nữa đấy.

Tuy chưa có ngày phát hành cụ thể nhưng Wii Fit chắc chắn là tựa game khó bỏ qua đặc biệt là những game thủ quan tâm nhiều đến vấn đề sức khỏe.

NGỌC CHÂU

CONDEMNED 2: BLOODSHOT™

TÌM LẠI CHÍNH MÌNH

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Monolith Productions là hãng phát triển game "mát tay" nhất trong việc thực hiện các game hành động – bắn súng ngôi thứ nhất (FPS) có đề tài kinh dị. Hai trò chơi gần đây là FEAR và Condemned: Criminal Origin đều mang yếu tố này và đều rất thành công. Trong khi FEAR đã chính thức có phần tiếp theo với tên gọi Project Origins thì Condemned cũng không hề kém cạnh khi phần hai - Condemned 2: Bloodshot cũng đang được xúc tiến.

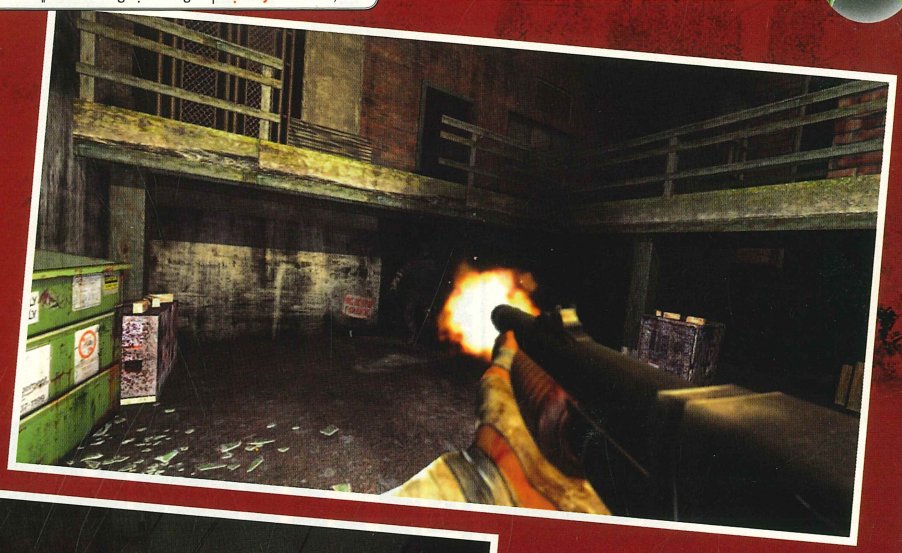
DIỄN BIẾN

Trong Condemned 2, chúng ta sẽ gặp lại nhân vật chính, thanh tra Ethan Thomas thuộc đội điều tra tội ác hàng loạt (Serial Crime Unit – SCU). Bối cảnh diễn ra sau phần đầu khoảng 1 năm, khi Ethan không còn làm việc cho SCU nữa. Suy sụp tinh thần vì những biến cố xảy đến với mình, Ethan buông xuôi tất cả, lao vào cuộc sống nghiện ngập rượu chè, hy vọng cố quên những hình ảnh ghê tởm, đáng sợ đã chứng kiến, kể cả do chính anh gây ra trong quá khứ. Thế nhưng, Ethan lại một lần nữa bị lôi kéo vào một cuộc phiêu lưu nguy hiểm mới, khi các đồng nghiệp cũ tại SCU tìm đến sự trợ giúp của anh trong việc tìm kiếm một đồng đội mất tích bí ẩn. Phải chăng định mệnh đang cố tình chơi khăm Ethan, khi lại dồn ép anh vào một cơn ác mộng mới, hay đang muốn cứu giúp Ethan, tạo cơ hội cho anh từ bỏ lối sống buông thả, tuyệt vọng để làm lại cuộc đời và trở lại với chính bản thân mình?

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Mặc dù là game hành động mang nhiều màu sắc kinh dị như FEAR, nhưng khác với lối chơi mạnh mẽ, quyết liệt với những pha đấu súng nghẹt thở, Condemned mang phong cách hoàn toàn trái ngược. Đó là cảm giác một mình trong bóng tối, chậm chạp, thận trọng và luôn phải căng thẳng đề phòng bất kỳ biến cố nào có thể ập đến. Phương pháp chiến đấu trong Condemned cũng khác xa với những gì FEAR thể hiện, khi nhấn mạnh vào việc sử dụng các vũ khí cận chiến thô sơ (súng đạn chỉ là phụ) và kết hợp với yếu tố phiêu lưu đậm nét qua các câu đố, hiện trường vụ án đòi hỏi người chơi phải xem xét, điều tra để tìm lời giải. Nói chính xác hơn, Condemned, với những gì thể hiện trong phiên bản đầu tiên, có phong cách của một game phiêu lưu kinh dị (Survival Horror) hơn là một game hành động chỉ biết có chạy và bắn. Hiểu rõ yếu tố đã tạo nên thành công cho bản Condemned đầu tiên, Monolith khẳng định họ sẽ giữ nguyên tất cả đặc trưng của game trong phần hai và chỉ chỉnh sửa, phát huy những yếu tố này, với tham vọng giúp Condemned 2 gặt hái nhiều thành công hơn nữa.

Yếu tố chính trong lối chơi của Condemned 2, vốn là một game góc nhìn ngôi thứ nhất, vẫn là những pha hành động, chiến đấu. Ethan lần này vẫn sẽ chứng tỏ mình là một "võ sĩ" tài năng hơn là một cảnh sát thiện xạ. Các vũ khí yêu thích của anh vẫn sẽ là những dụng cụ



thô sơ thu nhặt được trên đường đi. Đây cũng là một trong những điểm đặc sắc của bản Condemned đầu tiên. Đó có thể là những đoạn ống nước, thanh gỗ, những ống sắt hay một cái xẻng. Còn nếu không có một tấc sắt trong tay, Ethan có thể dùng chính những nắm đấm to khoẻ của mình để "nói chuyện" với đối phương. Hơn thế nữa, lần này Ethan còn có thể ném vào kẻ thù những đồ vật như chai lọ, gạch đá, hay thậm chí những… quả bóng bi-da. Bên cạnh những vũ khí thô sơ đó, đương nhiên Ethan vẫn còn giữ bên mình súng lục và cũng có thể tìm thêm nhiều loại súng khác trên đường đi. Tuy nhiên, cũng như phần một, sử dụng súng đạn không phải là tiêu chí của Ethan nên game chỉ cung cấp số lượng vũ khí ít ỏi và đạn dược cực kỳ giới hạn.

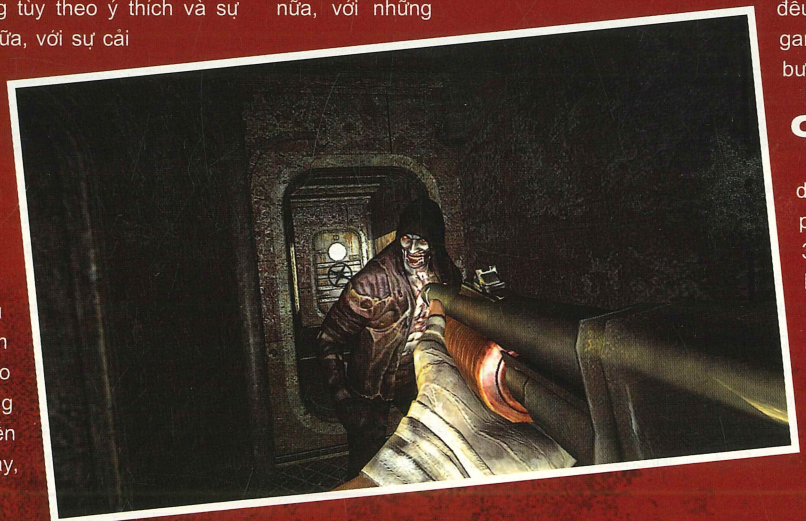
Không chú trọng sử dụng hỏa lực, nên lối chơi cận chiến chủ đạo sẽ được Monolith nâng cấp triệt để. Các đòn thế của Ethan giờ đây sẽ hiệu quả hơn, dũng mãnh hơn với những chiêu combo liên tiếp có thể nhanh chóng hạ gục đối thủ. Không chỉ có thế, các đòn kết thúc, thay vì chỉ có 4 (ứng với 4 nút D-pad) thì trong phần hai sẽ được tăng lên đáng kể để Ethan sử dụng tùy theo địa hình, môi trường trong màn chơi. Điều này cũng cho thấy khả năng tương tác môi trường, vốn đã được thể hiện rất tốt sẽ được nâng cao đáng kể.

Qua những khả năng chiến đấu đa dạng, tùy theo môi trường này của Ethan, Monolith cũng tiết lộ họ rất chú trọng đến công tác thiết kế màn chơi, với mong muốn đưa người chơi vào một môi trường rộng mở hơn, phi tuyến tính hơn, để mặc sức thám hiểm, hành động tùy theo ý thích và sự sáng tạo. Hơn nữa, với sự cải tiến của cơ chế AI vốn đã rất tuyệt vời, bạn sẽ luôn phải đề phòng trước bất kỳ biến cố nào có thể xảy ra cho Ethan. Chẳng hạn, nếu bạn có thể ném một cái chai vào chân kẻ địch đang chạy đến khiến hắn ngã lăn quay, tạo thời cơ kết liễu nhanh gọn, thì hãy luôn cảnh giác vì đối phương có thể làm được điều tương tự với bạn.

Như đã nói, Condemned không đơn thuần là game hành động, mà còn pha trộn rất nhiều yếu tố phiêu lưu, mà trọng tâm nằm ở những phân đoạn khám nghiệm hiện trường án mạng. Trong Condemned, với những dụng cụ chuyên dụng như đèn cực tím, đèn laser, máy quét 3 chiều, máy ảnh... công tác khám nghiệm của Ethan thực sự rất thú vị, giúp người chơi loại bỏ sự căng thẳng sau những màn chiến đấu ác liệt. Trong phần 2 này, game sẽ đòi hỏi kỹ năng điều tra của Ethan nhiều hơn nữa, với những hành động chi tiết hơn, phức tạp hơn. Ví dụ, khi phát hiện một xác chết, công việc đầu tiên là phải xem xét tỉ mỉ cơ thể nạn nhân nhằm xác định nguyên nhân cái chết. Nếu nạn nhân bị giết bằng súng, thì qua lỗ đạn trên người, người chơi phải giúp Ethan xác định đây là loại súng nào. Chưa hết, người chơi còn phải xác định đây có phải là hiện trường đầu tiên hay là nạn nhân đã bị di chuyển sau khi chết, tìm các dấu máu, dấu vân tay, thu thập vật chứng...

Monolith hy vọng với Condemned 2, người chơi có cơ hội hiểu rõ hơn công việc thú vị của những nhân viên điều tra thực thụ.

Đồ họa của game cũng sẽ được nâng cấp triệt để. Condemned 2 sẽ sử dụng những hệ thống đổ bóng, hiệu ứng môi trường và giao diện hoàn toàn mới, bên cạnh hệ thống AI được nâng cấp. Ngoài ra, hiệu ứng ánh sáng Bloom trong phần 1 sẽ được thay thế hoàn toàn bằng công nghệ ánh sáng động tiên tiến nhất HDR (High Dynamic Range). Có lẽ cũng không cần phải quảng cáo nhiều, vì với ai đã từng chơi qua những game của Monolith, đều dễ dàng nhận thấy mỗi một game mới của họ đều có những bước tiến dài về đồ họa.



CHỜ ĐỢI

Nếu bản Condemned đã hiện diện trên Xbox 360 và PC, thì phần 2 này chỉ dành cho Xbox 360 và PS3. Đáng tiếc là phiên bản cho PC chưa được hãng phát triển xác nhận. Nếu không có gì thay đổi, trò chơi đầy hứa hẹn này sẽ đến tay bạn đúng dịp Tết Nguyên Đán, vào tháng 2 năm sau.

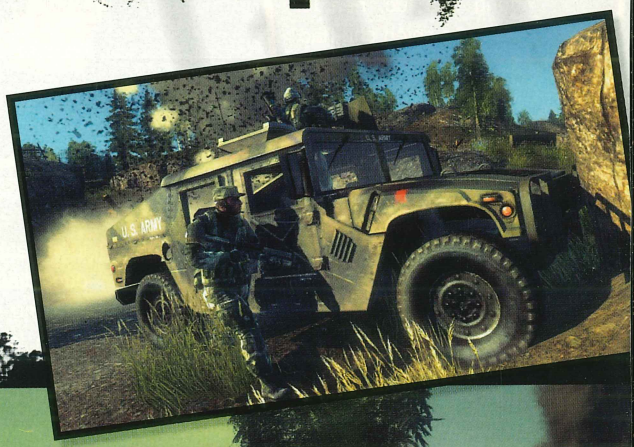
PHUONG MAI

BATTLEFIELD BAD COMPANY

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

NHỮNG TAY SÚNG TỒI

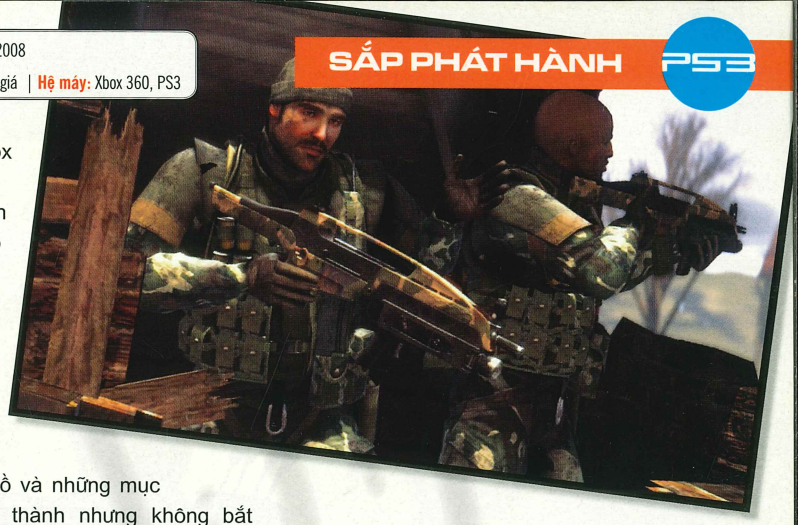
SERIES BẮN SÚNG BATTLEFIELD VỐN NỔI TIẾNG QUA CHẾ ĐỘ ONLINE MULTI LÔI CUỐN, NHƯNG PHIÊN BẢN THỨ SÁU CỦA DÒNG GAME MANG TÊN BAD COMPANY SẼ ĐI SÂU HƠN VÀO MẢNG CAMPAIGN VỐN BỊ LÃNG QUÊN Ở NHỮNG PHIÊN BẢN TIỀN NHIỆM.



Digital Illusions Creative Entertaiment (DICE), hãng phát triển kì cựu của dòng game Battlefield, có khá nhiều kinh nghiệm phát triển những tựa game chuyên về mục chơi multi. Với cả năm phiên bản Battlefield trước đây, mảng multi được đầu tư khá kĩ lưỡng, nhưng mục chơi đơn thì lại được phát triển khá hời hợt và không có chiều sâu. Với Battlefield: Bad Company (BBC), tình trạng này sẽ được thay đổi một cách tích cực khi Karl Magnus Troedsson, nhà sản xuất của DICE, đã khẳng định phần chơi đơn sẽ đóng vai trò quan trọng và ảnh hưởng đến nhiều yếu tố của mục chơi mạng. Cụ thể là hệ thống phân cấp lính "class" và các vũ khí tương ứng, chế độ đồ họa và vật lý cao cấp. Điểm nhấn truyền thống của dòng Battlefield là lối chơi tự do (sand-box) cũng quay trở lại ở cả hai mục chơi đơn và chơi mạng.

Điều đầu tiên mà DICE muốn cải tiến là cốt truyện. Ở các phiên bản trước, bối cảnh hay cốt truyện không đóng vai trò lớn trong các cuộc giao tranh. Tuy nhiên ở BBC, mục chơi đơn (campaign) sẽ được đầu tư một cốt truyện "có đầu có đuôi" và mang nhiều hàm ý. Bạn không còn là những binh lính vô danh nữa mà sẽ vào vai Marlow, một "lính mới" thuộc quân đội

Tên game: Battlefield: Bad Company | **Phát triển:** Digital Illusions | **Dự kiến phát hành:** 2008
Thể loại: Hành động – Bắn súng | **Phát hành:** EA | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3



Mỹ bị vướng vào một nhiệm vụ ở Đông Âu. Đơn vị của anh có một cái tên khá đặc biệt là B-Company (viết tắt của Bad Company) gồm những thành viên đầy cá tính: Haggard, chuyên gia chất nổ nóng tính nhưng lành nghề; Sarge, lính trinh thám và tiên phong; Sweetwater, một quân nhân khá nghiêm túc và trầm tính. Mọi chuyện sẽ diễn biến theo kế hoạch nếu như một ngày kia, đơn vị của Marlow không vô tình phát hiện một xe chở vàng đi ngang qua khu vực mà nhóm đang trinh sát. Bốn quân nhân bị... phân tán tư tưởng và cướp xe chở vàng, quên hẳn nhiệm vụ mà cấp trên giao phó. Cốt truyện của trò chơi khá giống bộ phim Three Kings, khi tập trung diễn tả tính cách và chuyển biến nội tâm nhân vật nhiều hơn cuộc chiến. Đây là bước đi khá mới của Battlefield, câu hỏi còn lại là liệu cốt truyện này có đủ chiều sâu để thu hút bạn hay không. Bạn không vào vai một quân nhân gương mẫu mà là một tay súng... biến chất, có lẽ đây là ý tưởng độc đáo nhất của trò chơi.

Ngoài cốt truyện, yếu tố thứ hai được cải tiến là chế độ đồ họa. Sử dụng engine nội bộ mang tên Frostbite, BBC có đầy đủ những hiệu ứng phức tạp như tạo vân bề mặt, ánh sáng động và bộ lọc "motion-blur". Bản đồ của BBC dự kiến rộng đến 32km vuông nhưng với sức mạnh của Frostbite, chi tiết của môi trường sẽ không bị giảm ngay cả khi bạn "zoom" vào cành cây hoặc tảng đá. DICE cũng tuyên bố chiến trường trong BBC sẽ có mức tương tác tối đa, những gì bạn thấy đều có thể tác động. Để thể hiện điều này, trong bản demo tại hội nghị của EA, DICE đã điều khiển một quả rocket vào một căn nhà và thử hiệu ứng cháy nổ. Kết quả là hiệu ứng khói và hơi lửa kết hợp khá tuyệt bên cạnh những mảnh tường vỡ rất chân thực. Có thể nói, về mặt đồ họa trò chơi khá hứa hẹn khi khai thác triệt để sức mạnh phần cứng của Xbox 360 và PS3.

Với cách chơi chính theo phong cách "sand-box" – hành động tự do, trước mỗi nhiệm vụ, bạn được cung cấp một bản đồ và những mục tiêu cần hoàn thành nhưng không bắt buộc về thứ tự thực hiện mà bạn có thể thực hiện tùy thích. Tuy nhiên, nếu biết chọn thực hiện các mục tiêu hợp lý bạn sẽ hoàn thành nhiệm vụ trong màn chơi đó dễ dàng hơn. Cũng giống như những người tiền nhiệm, bạn có thể lựa chọn các kho vũ khí tùy theo binh chủng, ví dụ với lính tiên phong, bạn sẽ trang bị các khẩu tiểu liên tự động, shotgun, lựu đạn... với chiến thuật đánh nhanh thắng nhanh. Còn với binh chủng biệt kích, bạn sẽ có trong tay khẩu tỉa chuyên dụng cùng khẩu súng lục để dễ dàng cận chiến. Lấy bối cảnh tương lai gần, hệ thống vũ khí trong BBC đều là những khẩu hiện đại và có sức công phá lớn. Đa số những khẩu súng trường đều được trang bị thêm ống phóng lựu (grenade launcher) có thể phá hủy cả những lá chắn kiên cố của đối phương. Với sự "phô trương" hiệu ứng vật lý, bạn sẽ có nhiều cơ hội phá hủy các vách tường, cột nhà, cây cối trong trò chơi để "dọn dẹp" những tên lính đối phương trú ẩn. Ví dụ, thay vì dùng súng tỉa tay đôi với một tay bắn tỉa trong tòa nhà, bạn dùng rocket... phá hủy cả tòa nhà mà hắn đang ẩn nấp. Tuy nhiên, lợi thế phá hủy môi trường chia đều cho cả hai phe. Nếu bạn gặp phải một tiểu đội tăng thì hầu như không có lá chắn nào có thể che chở "Bad Company" của bạn. Đến lúc đó, trò chơi sẽ cho phép bạn gọi máy bay oanh kích bằng định vị laser. Bạn sẽ có một minigame nho nhỏ là điều khiển tên lửa từ trên cao và "hạ cánh" xuống mục tiêu cho chính xác. Minigame này không quá khó, nhưng đòi hỏi sự khéo léo mới hạ được những mục tiêu khó xơi như tăng, thiết giáp hoặc các tháp canh của quân địch. Ngoài ra, bạn còn có khả năng điều khiển các phương tiện như xe jeep chiến đấu trang bị súng máy di chuyển khắp màn chơi rộng lớn. Ngoài ra, bạn còn có cả xe tăng, trực thăng, các khẩu súng phòng không v.v. khi đối mặt với những lực lượng mạnh hơn.

Mục chơi online của BBC vẫn chưa có những thông tin cụ thể, nhưng nhìn chung không có nhiều khác biệt với những gì mà phần chơi đơn thể hiện.

Theo DICE, engine Frostbite đủ mạnh để xử lý tất cả hiệu ứng lẫn số lượng 24 người chơi trên đấu trường online. Với cốt truyện và phần chơi đơn được đầu tư kĩ càng hơn cộng với những yếu tố truyền thống từ những phiên bản trước, Battlefield: Bad Company sẽ là một tựa game bắn súng thú vị và đáng mong chờ vào năm sau.

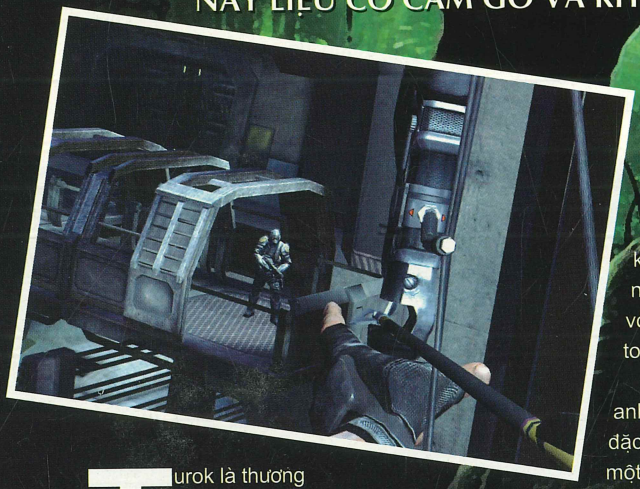
CẨM TÚ

TUROK

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

ĐẶC NHIỆM RỪNG XANH

ĐÃ HƠN 5 NĂM KỂ TỪ PHIÊN BẢN TUROK: EVOLUTION RA ĐỜI TRÊN XBOX VÀ PS2, VÀ ĐẾN BÂY GIỜ, PHIÊN BẢN "ANH HÙNG DIỆT KHỦNG LONG" TUROK CHÍNH THỨC BƯỚC LÊN NỀN "NEXT-GEN". CUỘC PHIÊU LƯU LẦN NÀY LIỆU CÓ CAM GO VÀ KHỦNG KHIẾP NHƯ NHỮNG LẦN TRƯỚC?



Turok là thương hiệu truyện tranh khá nổi tiếng hơn 30 năm trước. Cuộc phiêu lưu của anh hùng Turok là cảm hứng cho nhiều thể loại khác như sách, phim và đặc biệt là game. Trò chơi dựa trên dòng truyện tranh này ra đời đầu tiên năm 1996 trên hệ Nintendo 64. Đến năm 2002, trò chơi ra tiếp phiên bản Evolution trên hai hệ máy phổ biến thời đó là Xbox và PS2. Trong các phiên bản truyện tranh và game, Turok là tên chung cho hình tượng nhân vật người hùng bị lạc giữa vùng rừng rậm kì bí với những loài khủng long hung hãn. Phiên bản "next-gen" của Turok ra đời vào năm sau cũng không đi quá xa nội dung của những người đi trước, nhưng với bối cảnh viễn tưởng và hoàn toàn hấp dẫn kịch tính hơn.

Hình tượng Turok mới là anh chàng Joseph Turok, một đặc nhiệm lâu năm được cử đến một hành tinh lạ truy bắt Roland Kane, tên đội trưởng trước đây từng phục vụ trong quân ngũ với Turok. Nhiệm vụ của Turok không chỉ là săn đuổi Kane, mà còn là sống sót ở một hành tinh đầy khủng long và các sinh vật thời tiền sử. Hỗ trợ Turok là lực lượng đặc nhiệm Trái đất, nhưng trong trò chơi, phần lớn thời gian bạn sẽ "đơn đả độc đấu" theo đúng phong cách của những người tiền nhiệm: ẩn nấp dưới tán cây ngọn cỏ giữa rừng già và hành động như một "đặc nhiệm thợ săn" giữa vòng vây kẻ thù và bọn khủng long khát máu.

Ấn tượng đầu tiên ở Turok là khung cảnh rừng già rậm rạp - bối cảnh lý tưởng cho một trò bắn súng kiểu biệt kích pha chút giả tưởng. Rừng rậm cũng là lá chắn khá tốt cho Turok và đồng đội. Kết cấu màn chơi không phân theo nhiệm vụ rõ rệt mà gắn chặt vào cốt truyện và những diễn biến mà Turok gặp phải trong cuộc phiêu lưu.

Propaganda Games không chỉ thiết kế khủng long là một "cỗ máy ăn thịt" bình thường như những game đề tài tiền sử trước đây, mà những sinh vật này sẽ phản ứng theo đúng lý thuyết sinh tồn và đấu tranh tự nhiên. Các loài khủng long ăn thịt sẽ không tấn công vô tội vạ mà biết dựa vào các giác quan của chúng

Tên game: Turok | **Thể loại:** Hành động - Bắn súng | **Phát triển:** Propaganda Games | **Phát hành:** Touchstone | **Dự kiến phát hành:** 5/2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

để tính toán sức phản kháng của "con mồi". Với một phát pháo hiệu (flare), bạn hoàn toàn có thể đánh lạc hướng khủng long và tránh một cuộc chiến đấu không cần thiết. Nếu "ranh ma" hơn, bạn có thể dụ dỗ một con "raptor" (khủng long ăn thịt loại nhỏ) chạy vào toán lính đối phương và làm cho chúng trở tay không kịp. Đây được xem là một nét khá độc đáo ở Turok khi người chơi có thể lợi dụng sinh vật và môi trường để thực hiện kế hoạch của mình.

Ở Turok, bạn có thể chọn hai lối chơi chính là đi kiểu "Rambo" hoặc hành động bí mật. Kiểu đầu tiên, những khẩu tiểu liên và phóng lựu cùng khả năng "hai tay hai súng" sẽ thể hiện khả năng thiện xạ cùng máu liều lĩnh của bạn. Hai thứ vũ khí kinh điển và lợi hại nhất của Turok là cây cung và dao găm cũng quay trở lại phiên bản này. Khác với các vũ khí "ồn ào", cung là vũ khí chuyên dụng để thực hiện những pha hạ thủ từ xa nhẹ nhàng và nhanh gọn và rất phù hợp với những game thủ mê thể loại hành động bí mật. Ngoài ra, bạn có thể thay loại tên bình thường bằng tên lửa có sức công phá lớn hơn để hạ một con khủng long trong nháy mắt. Dao găm có thể coi là lá bùa hộ mệnh khi Turok phải cận chiến với lính hoặc cả... khủng long, thể hiện khá rõ lối chơi "stealth-action". Bạn hoàn toàn có thể tiêu diệt một con khủng long bằng dao, miễn là tiếp cận chúng từ phía sau và bấm nút đúng lúc. Một đoạn hoạt cảnh sẽ diễn tả cảnh bạn xử lý chú khủng long ăn thịt một cách dũng mãnh.

Sử dụng engine Unreal 3 nên đồ họa của Turok khá tốt, có nhiều hiệu ứng đẹp mắt. Đặc biệt, môi trường rừng rậm luôn sống động và chi tiết, trong khi mô hình khủng long thì khá bóng bẩy và đáng sợ. Một số hiệu ứng đáng kể là ánh sáng tương phản cao và hiệu ứng mặt nước tốt. Ngoài ra, các đoạn hoạt cảnh khi Turok cận chiến với kẻ thù cũng được đầu tư khá công phu và đầy cuốn hút.

Turok sẽ đánh dấu bước trở lại ngoạn mục của dòng game "săn khủng long" vào tháng hai năm sau.

ĐỖ THẢO

Phục vụ mạng: Vina, Mobi, Viettel, Sfone, HT-Mobile, EVN-Telecom, Ctyphone...
Thế giới giải trí: www.giaitri24.vn
Tải về máy: Riêng mạng: HT-Mobile, EVN-Telecom, Ctyphone không hỗ trợ tải nhạc chuông và hình nền.

TOP Mãsố gửi 8377
VD: TOP 123456 gửi 8377
Tặng bạn:
TOP Mãsố SĐTngườinhận gửi 8377

Nhạc chuông cả bài
TOP Mãsố gửi 8577
Xuân này con không về 922169
Chiếc hài lọ lem 922170
Trà sữa 922168
Happy new year remix 922167
Bài thánh ca buồn 922088
Xin lỗi em 922099
Merry Christmas 922095
Nhớ anh 922094
Last Christmas 922093
Jingle bells 922092
Happy new year 922091
Xin lỗi tình yêu 921667
Còn thương rau đắng mọc sau hè 921650
Katy katy 921893
Chim trắng mồ côi 921889
Em chỉ yêu một người 922089

9413641 9413593 9413625 9413570 9413578 9413621

Top Ringtone
Đa âm
Nhảy cùng zinzin 1a
Tây du ký 2
10 Minutes 3
Boom boom boom 4
Tiểu đoàn 307 5
Champion League 6
Honey 7
Sorry 8
Đã không yêu thì thôi 9
Giấc mơ buồn (Full house) 10

Song ca Miu & Cún
Có lời
Jingle bell 921073
Chúc mừng giáng sinh 921070
Buồn cười quá 921069
Cười bể bụng mất 921071
Sắc màu tình yêu 921077
He he ngộ quá 921072
Ôi tình yêu 921076
Love love love 921075
Hi hi lãng mạn ghê 1921074
Tình em còn đây 921079

Nhạc chờ cho dế
Dành cho các mạng: Vina, Mobi, Viettel, S-Fone, HT Mobile
(khi sử dụng bạn sẽ nhận được mã bài nhạc chờ bạn yêu cầu)
Bước 01: Hướng dẫn đăng ký dịch vụ:
RING SET gửi đến 8377
Bước 02: Chọn mã số theo tên bài hát
RING Tên Bài Hát gửi đến 8377
VD: nhận mã số bài hát "Bước phiêu bồng" soạn tin:
RING Bước phiêu bồng gửi đến 8377

Ngày hôm nay của bạn thế nào?
Soạn HD ngaysinh thangsinh gửi đến 8277
Tuần này nên làm gì? Tình yêu, công việc
Soạn HD ngaysinh thangsinh gửi đến 8477
Tháng 12 này có suôn sẻ, thuận lợi không?
Soạn HDT Ngaysinh Thangsinh gửi đến 8377
VD: Bạn sinh ngày 25 tháng 12 và muốn biết điều gì chờ đón bạn hôm nay?
Soạn tin: HD 25 12 gửi đến 8277
Điều gì chờ đón bạn!

Bá chủ bầu trời 7197
Kẻ hủy diệt 7198
Tây du ký 7211
Kung Fu 7355
Xe tăng 7366
Thủ lĩnh 7367
Đua xe 3D 7504
Đua xe Moto 7520

Bạn muốn tải Game Kung Fu
Soạn tin: Game 7355
Gửi 8777

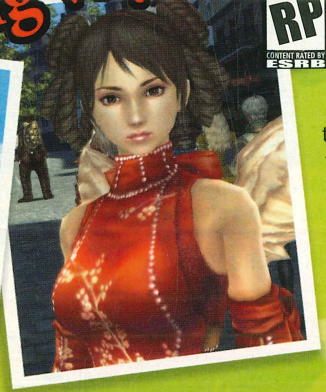
Game Mãsố Gửi 8777

Soi cầu
Tham khảo tối nay
Soạn tin CAU [Tỉnh/TP] Gửi đến 8377
VD: Để nhận tham khảo dự đoán KQXS TP.HCM soạn, CAU HCM gửi 8377

Kết quả xổ số
Soạn tin XS[Tỉnh/TP] Gửi đến 8177
VD: nhận kết quả tỉnh An Giang, soạn tin XSAG gửi 8177

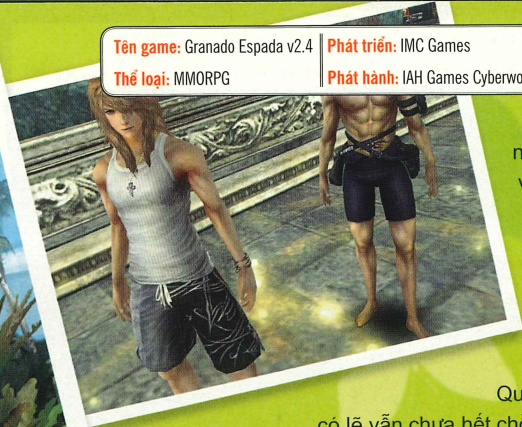
Tên game: Granado Espada v2.4	**Phát triển:** IMC Games	**Dự kiến phát hành:** 20/12/2007
Thể loại: MMORPG	**Phát hành:** IAH Games Cyberworld	**ESRB:** Đang đợi đánh giá

Đảo Bahia: Thiên đường vẫy gọi



NẾU NHƯ CÁC BẢN ARIA TRỮ TÌNH CÓ THỂ TRỘN CÙNG NHẠC TRANCE MẠNH MẼ THÌ TẠI SAO KHÔNG THỂ ĐEM BIKINI, KÍNH RÂM VÀ LÀN DA RÁM NẮNG VÀO THẾ GIỚI VESPANOLA NHỈ? CHÀO MỪNG ĐẾN VỚI PHIÊN BẢN MỞ RỘNG MIỄN PHÍ 2.4 CỦA GRANADO ESPADA.

Tin hay không... tùy bạn! Nhưng sau ngày 20/12/2007, dân Vespanola sẽ đổ xô đến hòn đảo nhiệt đới Bahia để thư giãn và vận động (đập thú và dưa hấu) trong những khu nghỉ mát (resort) cao cấp. Cát vàng, biển xanh và những cú lướt sóng ngoạn mục. Hòn đảo thiên đường Bahia đang chờ đón các tốp khách du lịch thuộc mọi trường phái và đẳng cấp từ thành phố cảng Coimbra, City of Auch, Cite de Reboldoeux hay Los Toldos... Sau khi IAH Games (ge.iahgames.com) công bố mở cửa server Singapore miễn phí và trả lại tiền G-Points cho khách hàng, thế giới Baroque càng thêm sống động. Phiên bản mở rộng Bahia Island như một luồng gió mới mang thêm sinh khí cho lục địa Granado Espada. Nhưng nên nhớ, đảo Bahia không yên bình như bạn nghĩ. Nghe đồn vẫn còn một khu hầm ngục đầy lửa, nơi ngự trị của những quái vật hung tợn.



BẢY TAY CAO THỦ CHỜ TUYỂN MỘ

Quân trại (barrack) của bạn có lẽ vẫn chưa hết chỗ đúng không? Phiên bản mới sẽ có thêm 7 cao thủ mà bạn có thể tuyển mộ (RNPC). Một số là những nhân vật khá quen thuộc mà ta từng gặp hay nghe nói đến nhiều lần trong game nhưng phần lớn đều là những RNPC mới.

Nếu bạn là fan hâm mộ của Chun Li trong Street Fighters, bạn sẽ mê các chiêu đánh cận chiến băng giá (Chapter of Frost- melee attack) của Feng Ling. Ngoài ra, còn phải kể đến Karjalainen với ước mơ trở thành nhà thiết kế lừng danh như Andre Janzur. Biệt tài chế tác đá quí cấp độ cao khiến bạn không thể không có RPNC này, nếu muốn chế tạo vũ khí elite. Bạn cũng sẽ "kết" một cô nàng tóc ngắn khác là Angie, trên mình mang đủ tuyệt nghệ xây dựng công trình tấn công và phòng thủ của cả kỹ sư Jack và Yaganeh.

Bốn RNPC nam cũng đang chờ vào quân trại của bạn. Bạn sẽ chọn hai anh em nhà Jameson thuộc quân đội Brescia hay dung nạp Kurt Lyndon- đứa con nuôi bất trị của ngài Hugo Lyndon? Sang đến phiên bản 2.4, "Catherine the Summoner" không còn là RNPC duy nhất biết triệu hồi. Edward Jameson và Kurt Lyndon sẽ triệu tập được các con Grim Reaper trắng và đen tương ứng. Và chàng tuổi trẻ Viki, học trò của tiến sĩ Torsche, sẽ nổi đình nổi đám trong thế giới Baroque của Granado Espada với biệt tài triệu tập những con quái khổng lồ như Treasure Golem và Hill Giant.

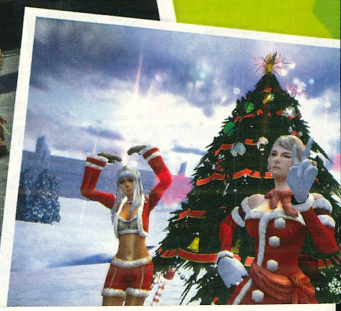
NHỮNG TÍNH NĂNG MỚI KHÁC

SuperFight là tính năng mới nổi bật của phiên bản mở rộng. Hàng ngày, sẽ có 2 thời điểm mà người chơi có thể tham gia các trận chiến kiểu giác đấu với người và quái vật (raid boss) tại các thành phố lớn như Coimbra, Auch và Cite de Reboldoeux.

Mặc dù "Đảo Bahia" là tên của phiên bản mở rộng 2.4, nhưng hòn đảo này chỉ là một phần mở rộng của bản đồ Granado Espada. Tương tự, khu hầm ngục (dungeon) trên đảo Lửa (Island of Fire) cũng sẽ là địa chỉ khám phá mới cho các game thủ. Việc miễn phí giờ chơi đồng nghĩa với việc gia tăng bot. Vì thế, hệ thống đã có thêm tính năng "chỉ điểm bot" (botter reporting) để GM kịp thời xử lý. Các tay botter hãy cẩn thận nhé, kẻo ngồi "gỡ lịch" trong nhà tù Underground Prison thì đau khổ lắm đấy!

Khi bạn cầm trên tay cuốn Thế Giới Game này, phiên bản 2.4 mới đã sẵn sàng. Để khởi động, có lẽ bạn hãy đi tìm Tiburon để chơi trò Kéo-Búa-Bao trước khi lên đường chinh phục đảo Bahia và những RNPC mới. Hẹn ngày tái ngộ.

YÊN KHÊ



Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Locomotive | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii, PS2, PSP

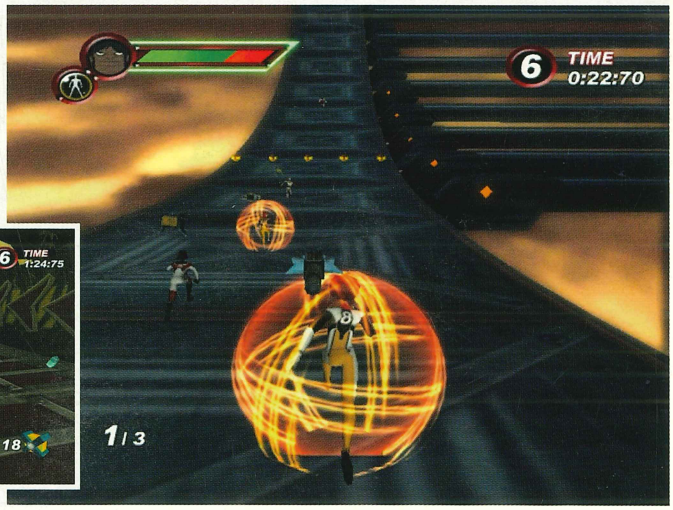
Bạn sẽ vào vai người ngoài hành tinh mang tên Control Crypto và bắt đầu chu du trái đất vào những năm của thập niên 70. Game sẽ cung cấp hơn 60 nhiệm vụ lớn nhỏ. Bổ sung cho phiên bản này là người chơi có thể điều khiển dĩa bay nhằm tiêu diệt mục tiêu từ trên không, hoặc điều khiển Big Willy - một loại rô-bốt khổng lồ có sức mạnh kinh hồn. Ngoài ra, với hệ thống Open World Game, người chơi có cơ hội khám phá 5 thế giới khác nhau và lựa chọn nhiệm vụ chính lẫn phụ hoặc... tiêu diệt tất cả những gì xuất hiện trong tầm ngắm. Game cũng cung cấp chế độ chơi multiplayer để tăng thêm phần kịch tính cho những trận địa khốc liệt.

Iridium Runners

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Playstos Entertainment | **Phát hành:** SouthPeak Interactive | **Ngày phát hành:** 26/2/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PS2

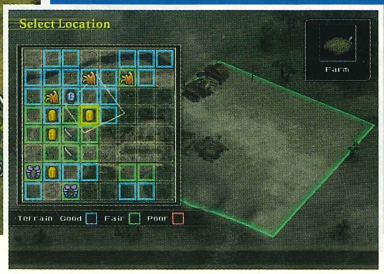
Năm 2050, thế giới vẫn ưa chuộng môn chạy bộ nhưng ở một hình thức hoàn tác khác. Với giải đấu mang tên Iridium Championship, bạn có thể thu thập các vật dụng trên suốt đường chạy để tìm mọi cách về đích như nhặt các hộp năng lượng, tăng sức tấn công, hạ gục đối thủ hay đột ngột bứt tốp bằng cách sử dụng những thanh tăng tốc độ.

Iridiums Runners cung cấp cho người chơi khá nhiều chế độ chơi hấp dẫn, từ đường đua đơn cho đến giải quốc tế đầy thử thách. Game hỗ trợ chế độ chơi multiplayer dạng chia đôi màn hình và theo hãng sản xuất thì AI sẽ phô diễn nhiều chiêu thức khá độc đáo.



Nobunaga's Ambition: Rise to Power

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** KOEI | **Phát hành:** KOEI | **Ngày phát hành:** 5/2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS2



Xuất hiện lần đầu tiên vào năm 1983, đến nay đế chế Nobunaga's Ambition đã kéo dài được 24 năm. Nobunaga's Ambition: Rise to Power một lần nữa đưa người chơi quay trở lại giai đoạn nội chiến Sengoku của thời phong kiến Nhật Bản với bối cảnh từ năm 1551 khi đại tướng quân Nobunaga bắt đầu thực hiện sứ mạng thống nhất nước Nhật. Điểm đáng chú ý ở Nobunaga's Ambition: Rise to Power là cho phép người chơi khởi đầu tại 1 trong 300 điểm xuất phát khác nhau tùy theo lãnh thổ, đối thủ và các yếu tố khác.

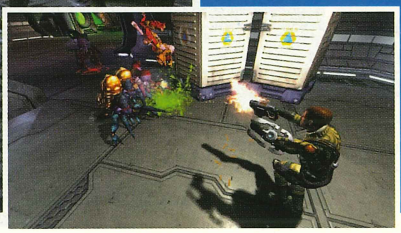
SEGA Superstars Tennis

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** Sumo Digital | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** Quý 1/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii

Đến với thế giới SEGA Superstars Tennis, bạn sẽ gặp lại những nhân vật nổi tiếng trong làng game của ông bầu Sega như chú sóc Sonic, chàng khỉ AiAi trong Super Monkey Ball, cô nàng đỏng đảnh Ulala trong Space Channel 5... Dĩ nhiên, mỗi nhân vật sẽ có những tuyệt chiêu riêng. Bên cạnh đó, các trận đấu sẽ diễn ra trong khung cảnh rất đặc trưng của các dòng game SEGA. Theo SEGA, đây là game rất vui nhộn, không chỉ dành cho một người mà cả nhà của bạn có thể cùng tham gia.

Space Siege

Thể loại: Nhập vai hành động | **Phát triển:** Gas Powered Games | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** Quý 1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

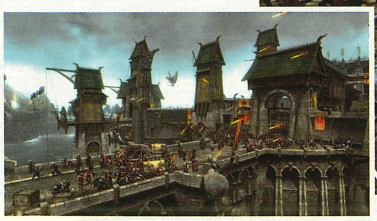


Do không còn đủ sức tiếp tục chống trả trước những đợt tấn công dồn dập từ phía những kẻ xâm lược ngoài hành tinh, cư dân trên Trái đất được lệnh di tản khẩn cấp trên 5 phi thuyền. Tuy nhiên, chỉ có chiếc Armstrong là kịp đào thoát trước khi hành tinh xanh bị thất thủ. Trong Space Siege, người chơi sẽ vào vai thuyền trưởng Seth Walker của phi thuyền Armstrong với nhiệm vụ cao cả là bảo vệ loài người thoát khỏi thảm họa diệt vong.

Viking: Battle of Asgard

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Creative Assembly | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360

Mối bất hòa giữa các vị thần xứ Na Uy xảy ra sau khi nữ thần Hel bị trục xuất vì dám khinh thường thần Odin – chúa tể vùng Asgard. Không chấp nhận số phận, Hel liền hồi sinh các chiến binh Bắc Âu, tập hợp lực lượng nhằm thôn tính vương quốc Midgard và âm mưu tạo dựng cuộc chiến Ragnarok để tiêu diệt Asgard và các vị thần khác. Sứ mệnh ngăn chặn hành động của Hel và bảo vệ tương lai loài người được giao phó cho Skarin – một chiến binh trẻ nhưng có nhiều triển vọng...



Tên game: 007: Everything or Nothing
Thể loại: Hành động

Phát triển: Electronic Arts
Phát hành: Electronic Arts

Ngày phát hành: 17/02/2004
ESRB: Teen

Được ăn cả, ngã về không

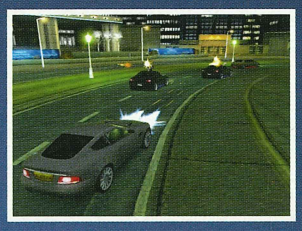
Từ cuối những năm 1990, cùng những bộ phim đem lại doanh thu chóng mặt cho các nhà sản xuất tại Hollywood, Electronic Arts nhanh chóng chớp thời cơ, mua bản quyền độc chiếm hình ảnh chàng điệp viên đào hoa của nhà văn quá cố Ian Fleming để đưa vào các sản phẩm game của mình. Tuy nhiên, trái với dự tính của hãng, tất cả sản phẩm dựa trên thương hiệu James Bond 007 như Agent Under Fire, Night Fire, GoldenEye: Rogue Agent, From Russia With Love được dân trong nghề đánh giá chỉ ở tầm trung và chưa vượt qua được cái bóng lớn GoldenEye 007 và The World is Not Enough trên hệ Nintendo 64 trước đây. Phiên bản James Bond 007: Everything or Nothing (EoN) ra đời vào năm 2004 thì khác.

Được chính Bruce Feirstein tác giả của kịch bản phim James Bond: Tomorrow Never Dies đảm nhận, EoN tiếp tục xoay quanh câu chuyện về chàng điệp viên người Anh của tổ chức SIS (Secret Intelligent Service) còn được biết dưới cái tên quen thuộc là MI6. Sau khi ngăn chặn được âm mưu buôn bán vũ khí hủy diệt hàng loạt tại hẻm núi Tajikistan, Bond nhận được nhiệm vụ mới là truy tìm nữ khoa học gia người Nga, Katya Nadanova - nhân viên của sở công nghệ Oxford. Katya hiện đang bị một tổ chức khủng bố bắt cóc và giam giữ tại trụ sở chính của chúng ở miền nam Ai Cập. Lần theo dấu vết để lại, chàng điệp viên tình cờ khám phá mục tiêu của bọn bắt cóc là ép buộc Katya chế tạo vũ khí với công nghệ siêu nhỏ để phục vụ mục đích đen tối của chúng. Hơn nữa kẻ đứng sau kế hoạch trên chính là cựu nhân viên KGB, Nikolai Diavolo được ngụy trang trong lốt một thương nhân.

NHỮNG THAY ĐỔI VƯỢT BẬC

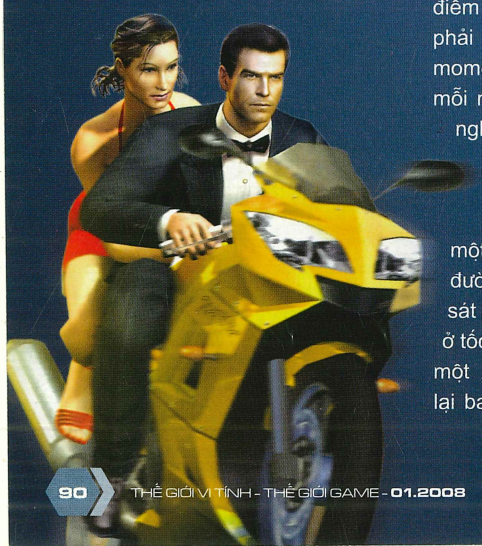
Nếu thường xuyên theo dõi các phiên bản James Bond bạn sẽ thấy, EoN khá mạnh dạn khi chuyển góc nhìn nhân vật chính Bond từ ngôi thứ nhất quen thuộc trở lại góc nhìn thứ ba vốn đã xuất hiện ở phiên bản Tomorrow Never Dies (TND). Tuy nhiên, không đi vào vết xe đổ của đàn anh, EoN được tinh chỉnh rất nhiều thứ để vừa tạo cảm giác thuận tiện cho game thủ vừa tăng tính thử thách của trò chơi. Rõ nét nhất là chức năng khóa mục tiêu tự động trong TND do máy thực hiện trước đây đã được lược bỏ. Thay vào đó người chơi phải thực hiện chức năng này thủ công bằng phím L1. Khi mục tiêu bị khóa, bạn có thể dùng analog phải để di chuyển hồng tâm vào những vùng dễ bị tổn thương của đối phương để khai hỏa. Mặt khác, chức năng nép tường quan sát (cover) cũng được bổ sung để người chơi có thể dễ dàng lựa chọn phương án hành động nhất là khi phải đột nhập vào những khu vực nguy hiểm có nhiều lính gác.

Vũ khí không phải lúc nào cũng là lựa chọn duy nhất



trong EoN, nhất là khi bạn và Bond rơi vào những tình huống hiểm nghèo như đang loay hoay ráp đạn mà bị địch áp sát ngay trước mũi hay chẳng may "vung tay quá trán" trong những trận đấu súng. Chính lúc này những thế võ cận chiến của Bond mới phát huy tác dụng. Anh có thể bẻ ngược tay cầm súng và cho chúng tự thưởng thức món kẹo đồng hoặc tung những quả đấm thép để làm đối phương bất tỉnh. Ngoài ra, nếu không thích đối mặt trực diện hoặc giải quyết âm thầm ít ồn ào hơn bạn có thể chủ động kẹp cổ chúng từ phía sau lưng.

Nhằm tạo cảm giác thật hơn khi vào vai Bond, EA cũng không quên cung cấp cho người chơi những vũ khí công nghệ cao. Điển hình như nhện máy điều khiển từ xa "Q-Spider" có thể đột nhập thăm dò nơi đối phương mai phục bằng các lỗ thông gió hoặc đột nhập vào kho chứa đạn để tiếp tế cho Bond. Trong tình huống khẩn cấp, chú nhện này có thể tự phát nổ để gây tổn thất cho địch. Sành điệu theo đúng phong cách James Bond là chiếc xế hộp Porsche Cayenne Turbo được trang bị súng máy đa nòng và tên lửa có thể vô hiệu hóa bất kỳ chiếc xe nào đeo bám. Đặc biệt, trong những tình huống nguy cấp, chiếc xế này có thể tàng hình tạm thời để cắt đuôi hoặc đánh lạc hướng đối phương. Ngoài ra không thể không nhắc đến khẩu súng móc câu "rappel" có thể giúp Bond leo trèo thoải mái trên khắp các cao ốc chọc trời không kém gì người nhện. Chính những gia vị này làm cho cách chơi của EoN uyển chuyển, linh hoạt và luôn được giữ nhiệt để chống cảm giác nhàm chán.



Để gia tăng giá trị chơi lại, EoN cung cấp hẳn hệ thống tính điểm để đánh giá trình độ của bạn thông qua cách thức thực hiện nhiệm vụ. Tương ứng với lượng điểm nhất định bạn sẽ nhận được các huy hiệu khác nhau như đồng, bạc, vàng và bạch kim. Một trong những bí quyết để giành được điểm thưởng tuyệt đối là bạn phải kiếm các điểm "Bond's moment" được bố trí ẩn trong mỗi màn chơi. Việc này đồng nghĩa với bạn phải chấp nhận các thử thách khó hơn mức thông thường. Ví dụ nẹt hết gas để phóng qua một đoạn cầu gãy bên vệ đường hay nghiêng xe trượt sát lòng đường khi đang chạy ở tốc độ cao để luồn qua gầm một xe tải chắn ngang... Bù lại bạn sẽ được tưởng thưởng xứng đáng bằng các màn chơi ẩn, những nâng cấp mới và cả cheatcode.

MẠNG KHÔNG KÉM GÌ ĐƠN

Kể từ sau GoldenEye và The World is Not Enough, phần chơi mạng của hầu hết tất cả game về đề tài James Bond đều được thực hiện rất qua loa và luôn bị phần chơi đơn lấn át. Tuy nhiên, với EoN mọi chuyện đã thay đổi mà thể hiện rõ nét nhất là phần chơi phối hợp, bởi riêng phần chơi này đã có đến ba kiểu chơi khác nhau để người chơi tùy chọn. Đầu tiên là cooperative nơi bạn có thể bắt cặp cùng bạn chơi khác để hoàn tất màn chơi. Trong khi đó đúng như tên gọi của mình, Race đòi hỏi cả bạn lẫn đồng đội phải chạy đua với thời gian để hoàn tất màn chơi. Cuối cùng, Scramble là nơi điểm thưởng được đặt vai trò hàng đầu.

Song song với ba kiểu chơi vừa nêu trên, EoN còn bổ sung Arena - tương tự kiểu chơi deathmatch trong các game hành động. Một rắc rối nhỏ là trước khi mở khóa các bản đồ cho mục chơi này bạn phải chịu khó tìm bạn chơi hoàn tất các nhiệm vụ trong các phần chơi phối hợp vừa kể trên. Mặt khác, chức năng chơi trực tuyến ở tất cả các mục chơi trên chỉ góp mặt ở phiên bản PS2 trong khi các game thủ sở hữu Xbox và Game Cube đành phải ngậm ngùi thưởng thức qua chế độ chia sẻ màn hình.

HÌNH ÂM CHÍN MÙI

Được xây dựng trên engine đồ họa id Tech 3 (từng được sử dụng trong phiên bản Agent Under Fire và Need for Speed trước đây nhưng được gia cố cho phù hợp), nhìn chung diễn xuất và cử động của các nhân vật trong EoN khá nhuyễn. Thêm vào đó các hiệu ứng cháy nổ đều được tái hiện rất sống động với tốc độ khung hình luôn bảo đảm ở mức an toàn. Đặc biệt là từ khâu thiết kế đến lồng tiếng cho nhân vật chính đều được thể hiện bởi chính diễn viên vào vai 007 trên phim - Pierce Brossnan. Bên cạnh đó, game còn có sự tham gia lồng tiếng của các diễn viên quen thuộc khác như Judi Dench (trong vai nữ cộng sự M của James Bond), John Cleese (tiến sĩ Q). Ngoài ra phần nhạc nền chính do Sean Callery biên soạn (24, Nikita) và được thể hiện bởi nghệ sĩ nhạc R&B trứ danh Mya. Bấy nhiêu thôi cũng đủ thấy EA đặt rất nhiều kỳ vọng vào sản phẩm này và kết quả đã không làm họ và các fan thất vọng.

THAY LỜI KẾT

Mặc dù còn khá nhiều tranh cãi giữa GoldenEye 007 và Everything or Nothing đâu là bản game hay nhất về chàng điệp viên hào hoa 007 nhưng bất kể bạn là fan của James Bond hay không thì EoN chắc chắn vẫn là tựa game sáng giá không thể thiếu trong bộ sưu tập.

LÊ HIẾU

Em tải game Cabal Online về và đã giải nén xong. Khi vào game thì hiện thông báo cần cài đặt DirectX. Em lại lên trang web cabal.vn, tải chương trình cài đặt DirectX về, cài xong nhưng vẫn báo lỗi. Xin chỉ em cách khắc phục. *(linhbaby95@yahoo.com)*

Trên trang web *http://cabal.asiasoft.net.vn/* (trỏ tới từ *cabal.vn*), Asiasoft chỉ cung cấp file cập nhật DirectX 9.0c qua mạng Internet. File này sẽ kết nối đến máy chủ của Microsoft để cài đặt trực tiếp các bản nâng cấp của DirectX 9.0c. Nếu không cập nhật được theo cách trên, bạn có thể dùng cách thứ hai: sử dụng bộ cài đặt DirectX 9.0c có trong các đĩa game. Thông thường, trong các đĩa game hành động mới nhất thường kèm theo một bộ cài đặt DirectX 9.0c mới.

Xin vui lòng chỉ cho em cách sử dụng chiêu thức Combo Start ở trong trò chơi Cabal Online? *(hunghthn1996@yahoo.com.vn)*

Khi đạt cấp độ 10, bạn sẽ được học chiêu thức Combo Start. Muốn kích hoạt Combo Start, bạn cần có 450 điểm SP (thanh SP có màu vàng, nằm ngay dưới thanh mana màu xanh). Điểm SP sẽ tăng lên khi bạn đánh quái vật, hoặc bạn có thể dùng chiêu thức nhảy múa (có trong bảng kỹ năng Special) để tăng SP nhanh.

Để thực hiện các đòn đánh theo kiểu combo, bạn nhấn chuột vào đối tượng (quái vật hoặc người chơi khác trong trạng thái tỷ võ PvP) rồi nhấn chiêu thức Combo Start. Khi bảng Combo Start hiện lên, bạn bắt đầu nhấn phím thi triển chiêu thức tấn công đầu tiên sao cho rớt trúng vào khoảng giữa Good và Bad. Nếu thành công, bạn sẽ nhận được thông báo và tiếp tục thi triển được đòn thế khác. Cứ như thế tiếp tục cho đến khi đối tượng chết, hoặc không thi triển kịp đòn thế tiếp theo (do khoảng cách giữa Good và Bad ngày càng bị rút ngắn lại), hoặc Combo Start bị hủy bỏ.

Máy tính nhà em dùng CPU E2180, RAM 1GB, VGA 256MB Geforce 6200 có chơi được Call of Duty 4 không? Nếu dùng VGA Geforce 6600 thì sao? *(minhhanh0701@yahoo.com.vn).* **Khi cài đặt Call of Duty 4 vào chơi thì máy báo lỗi: "Error during initialization: Video card or driver doesn't support separate alpha blend, glow will be disable". Cấu hình máy tính: P4 2.8GHz, RAM 1G, VGA ASUS 128MB NVIDIA Geforce PCX5750, Windows XP SP2** *(Dreamway19_87@yahoo.com).*

Cấu hình tối thiểu mà Call of Duty 4 đòi hỏi là CPU P4 2,4GHz, RAM 512MB, VGA NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon 9800Pro, ổ cứng trống 8000MB, Windows XP/Vista. Máy tính của bạn phải đáp ứng mức cấu hình tối thiểu này mới có thể chơi được game.

Trong trường hợp sử dụng VGA NVIDIA, bạn có thể thiết lập theo cách dưới đây để giảm tải cho VGA: vào *Control Panel*, nhấn kép chuột vào *NVIDIA Control Panel*, vào thẻ *View* chọn *Advanced*, chọn tiếp *Manage 3D Settings* rồi thiết lập *Extension limit* thành *Off*. Nhấn *Apply* rồi đóng các cửa sổ đã mở. Sau đó khởi động lại máy tính.

Máy tính xách tay của tôi có cấu hình CPU T7300, RAM 1GB, VGA GEFORCE 8400 GS, dùng Windows XP. Tôi có thể cài driver VGA của máy tính để bàn cho MTXT hay không? *(latini20@yahoo.com.vn)*

MTXT của bạn dùng VGA của NVIDIA, nên bạn có thể tải driver cho VGA từ trang web của hãng này. Bạn dùng máy tính xách tay kết nối vào địa chỉ: *www.nvidia.com/Download/index.aspx?lang=en-us*, *chọn Option 2: Automatically find drivers for my NVIDIA products*, rồi nhấn nút *Graphics Drivers* ngay phía dưới để tìm driver phù hợp cho VGA đang sử dụng. Hoặc bạn có thể vào trang web của nhà sản xuất MTXT, tìm và tải driver cho VGA phù hợp với mã/loại sản phẩm ghi trên máy.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày 01/10/2007 đến 31/12/2007

TÒA SOẠN SẼ TIẾN HÀNH BỐC THĂM VÀO NGÀY **15/01/2008**

Kết quả được công bố trên:
- Website: **www.pcworld.com.vn** từ ngày 18/01/2008
- **Thế Giới Game** phát hành ngày 25/01/2008
- **TGVT – PCW B** phát hành ngày 01/02/2008
- **TGVT – PCW A** phát hành ngày 15/02/2008

1 GIẢI NHẤT
1 notebook Acer Aspire 9423 WSMI LX.AEWZOX.238 *Trị giá* **21.000.000đ**

1 GIẢI NHÌ
1 điện thoại di động Nokia N77 *Trị giá* **8.300.000đ**

2 GIẢI BA
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot DV811** *Trị giá* **5.700.000đ**

4 GIẢI TƯ
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot** *Trị giá* **2.000.000đ đến 3.000.000đ**

5 GIẢI NĂM
mỗi giải **1 cặp loa Ce Audio + 1 webcam ANC U7 + 1 tai nghe Labsic wireless** *Trị giá* **1.000.000đ**

10 GIẢI KHUYẾN KHÍCH
mỗi giải **1 USB 1GB Apacer** *Trị giá* **242.000đ**
+ 1 DSLVigorUSB DrayTek *Trị giá* **420.000đ**
+ 1 áo thun TGVT

THỂ LỆ THAM DỰ:
Bạn đọc thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 seri tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 01/10 – 31/12/2007 sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị.

QUY ĐỊNH CHUNG:
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Hãy liên hệ với chúng tôi ngay để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này.
Cô Nguyễn Minh Anh (số nội bộ 218),
email: anhnm@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:

Tòa soạn:
Lầu 4, tòa nhà Itaxa House
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
ĐT: 08.9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08.9 304 338

Văn phòng tại Hà Nội:
Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC
185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: 04.5 121 819. Fax: 04.5 121 822

TỰ HÀO LÀ NHÀ TÀI TRỢ **BẠCH KIM**

Genius® Live with Ideas

TÀI TRỢ QUÀ TẶNG

CLC® Thương Hiệu Máy Tính Việt · Apacer Access the best · DrayTek

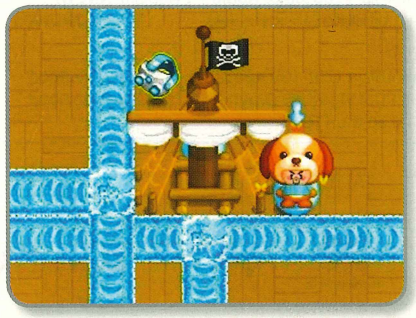
Chiến thuật trong game Boom online

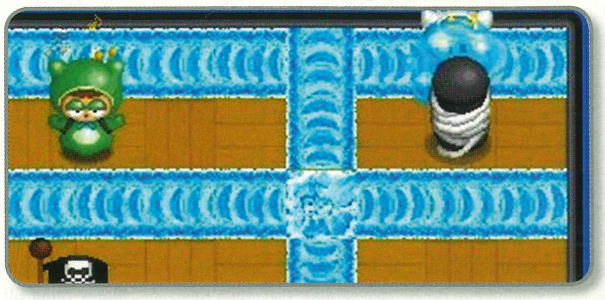
Ai cũng phải công nhận game đặt bom Boom Online do công ty Vinagame phát hành là một game dễ chơi, phù hợp với mọi lứa tuổi từ học sinh, sinh viên cho tới những game thủ đã có gia đình. Thế nhưng làm sao để phân biệt được một người chơi "gà" và "pro"? Giả sử ở đây không có trường hợp mua bán tài khoản, thì ngoài việc chênh lệch nhau ở đẳng cấp nhân vật và những trang bị "khủng", "pro" và "gà" còn được phân biệt bởi cái gọi là "kỹ năng chơi game". Đặc biệt, đối với thể loại casual game như Boom, Audition hay SDO thì kỹ năng đóng vai trò cực kì quan trọng. Một chú gà con lon ton hoàn toàn có thể chiến thắng một pro hàng "khủng", đẳng cấp 3 chữ số cũng như kinh nghiệm chiến đấu "đầy mình" một cách dễ dàng. Tất cả chỉ cần có một óc phán đoán và đôi tay thao tác nhanh là đủ. Ở đây chúng ta khoanh vùng chỉ đề cập đến game Boom Online, một trò chơi mang đậm tính chiến thuật, tuy dễ chơi nhưng không dễ chiến thắng nếu ta chỉ biết đặt bom rồi trốn.

Sau đây là những chiến thuật thông dụng nhất trong trò chơi Boom Online thường được áp dụng rất hiệu quả và linh hoạt. Nếu luyện tập thành thạo những chiến thuật dưới đây, ta có thể tự tin thi đấu với tất cả những game thủ khác.

Vũ điệu tử thần

Mô tả: Đây là chiến thuật cơ bản, tương đối dễ thực hiện và cũng khá hiệu quả trong một số trường hợp khi thi đấu với đám đông. Đầu tiên ta chọn một điểm cố định và bắt đầu đặt từng quả một ở bốn hướng đông, tây, nam, bắc theo thứ tự. Vì đặt theo thứ tự nên bom sẽ nổ lần lượt và cứ quả nào vừa nổ ta lại đặt thay thế quả khác. Cứ như thế xung quanh điểm cố định bom sẽ nổ liên tục trong khi ta liên tục chạy vòng tròn, dễ làm đối thủ mất tập trung và cũng khó tiếp cận được ta (nhất là khi lượng nước trong bom được chứa tới mức tối đa)





Cá chậu chim lồng

Mô tả: Chỉ cần nghe tên chúng ta cũng có thể đoán được phần nào nội dung chiến thuật này. Lợi dụng đặc tính của game là nhân vật không thể đi xuyên bom nên ta sẽ tìm cách dùng bom để chặn đường đi và nhốt đối thủ lại! Không có một nguyên tắc chung nào cho chiến thuật này vì ta có thể tùy biến dựa theo địa hình. Đó có thể là đặt chặn bom ở một vị trí hẹp hay cao tay hơn là đặt bom từ phía khiến đối thủ không thể di chuyển được! (đòi hỏi kỹ thuật và tốc độ cao)

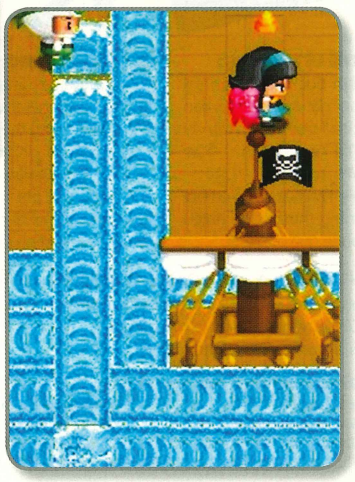
Cái chết đột ngột

Mô tả: Lợi dụng tính chất của bom là khi một quả nổ, những quả khác nằm trên đường lửa tỏa ra cũng sẽ phát nổ theo, ta sẽ đặt trước một quả, quan sát vị trí đối thủ đang đứng, khi bom gần nổ ta nhanh tay đặt một quả khác gần vị trí đối thủ đang đứng sao cho khi quả bom kia phát nổ sẽ làm nổ luôn quả vừa đặt và có thể làm sặc nước đối thủ dễ dàng.

Mê hồn trận

Mô tả: Thật ra nếu gọi đây là chiến thuật thì cũng không chính xác vì nó mang tính may rủi nhiều hơn. Chỉ dùng trong trường hợp phe ta còn lại hai người trở lên và bom càng dài càng tốt. Trong khi người kia và đối thủ đang rượt đuổi thì người thứ hai đứng xa xa đặt bom sao cho đường lửa vươn tới khu vực "đang tranh chấp" kia. Thông thường, khi đang mải mê rượt đuổi, đối thủ sẽ ít chú ý tới những quả bom ở đằng xa và có thể lủi thẳng vào đường lửa từ bom của ta! Nhưng phải cẩn thận vì có khi người lủi bom có thể không là phải đối thủ mà chính là bồ mình đấy nhé!

LÊ HIẾU

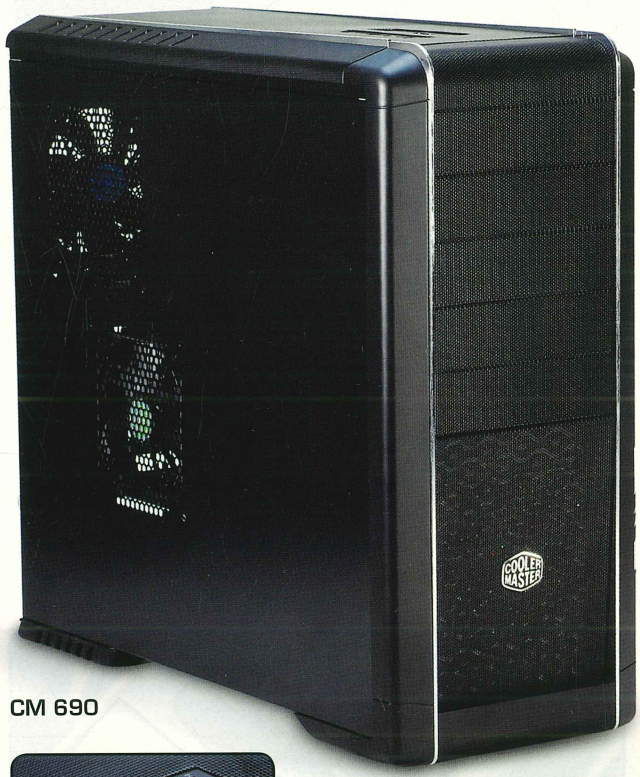


Thùng máy

LÁ CHẮN VỮNG CHẮC

Thùng máy (TM) là "lá chắn" bảo vệ các linh kiện phần cứng đắt tiền bên trong khỏi những tác động bên ngoài. Ngoài ra, một thùng máy chất lượng phải thực hiện tốt chức năng tản nhiệt, hạn chế tiếng ồn của các phần cứng khi hoạt động. Nếu từng "ôm máy ra phòng khách" để không làm phiền người thân khi tham gia những cuộc phiêu lưu "thâu đêm suốt sáng", bạn đọc sẽ có dịp cảm nhận những điều trên. Chúng ta sẽ cùng xem Cooler Master, một tên tuổi quen thuộc với người dùng "xử lý" các vấn đề này như thế nào qua 2 sản phẩm CM 690 và Cosmos 1000.

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt của 2 TM, chúng tôi sử dụng cấu hình phần cứng trong thử nghiệm quạt tản nhiệt (ID: A0708_86), bổ sung 1 card đồ họa Gigabyte GV-NX88S320H-B-RH nhằm tăng tải và nhiệt lượng phát sinh. Thử nghiệm tiến hành liên tục 24 giờ trong môi trường 27°C. Kết quả được ghi nhận bằng phần mềm Speedfan và so sánh với thùng máy cấu hình chuẩn. Chế độ thử nghiệm gồm: chạy không tải (free load), "vắt kiệt sức" BXL bằng phần mềm Primer95. Để phần thử nghiệm sôi động hơn, chúng tôi không "cày" level bằng công cụ bot mà thực hiện những "chuyến du lịch" đến Hoàng Hôn Thánh Điện (HHTĐ) chương 2-1 (game Thế Giới Hoàn Mỹ) với 1 "party" gồm thần thú, kiếm khách, tiên thú và 2 vũ linh (1 buff, 1 chiến) hỗ trợ. Tuy 5 tài khoản game không thể "ép" hệ thống hoạt động hết công suất nhưng qua tiện ích Windows Task Manager, BXL hoạt động ở mức gần 80%, dung lượng RAM sử dụng khoảng 1,9GB.



CM 690

CM 690

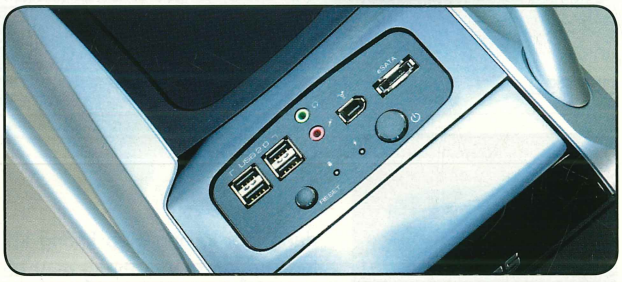
CM 690 có kích thước 213x482x524,5mm, thuộc dạng "đô con" trong dòng mid-tower của Cooler Master. Dàn khung sườn được làm bằng thép mạ (chuẩn SECC) cứng cáp, chịu lực tốt, không bị biến dạng khi lắp ráp (khuyết điểm của loại thép này là tản nhiệt không hiệu quả lắm), chân đế cao su loại lớn, đàn hồi tốt giúp thùng máy "đứng" vững hơn. Các miếng chắn vị trí gắn ổ đĩa quang và ổ đĩa mềm mặt trước có thêm lớp mút lọc bụi, mặt sau có ngõ dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. TM đơn giản, khoác "bộ cánh" đen mạnh mẽ với 2 đường viền bạc chạy suốt từ mặt trước đến hết nóc thùng, nắp đậy 2 bên phủ sơn tĩnh điện dày, không bị giật khi chạm tay. Hai nút power và reset chuyển về cạnh phải trong khi cổng USB, ngõ cắm headphone, micro, FireWire (IEEE1394) và cả eSATA được đẩy lên nóc TM.

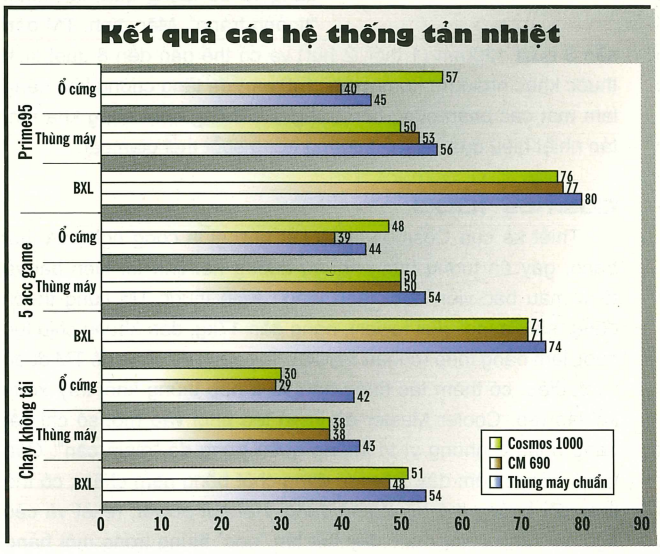
Bên trong TM khá rộng rãi nhưng với cấu hình thử nghiệm sử dụng bộ đôi card đồ họa Gigabyte GV-NX88S320H-B-RH (ID: A0710_54), chúng tôi cũng khá "chật vật" khi lắp ráp. Cáp nguồn, cáp dữ liệu được giữ gọn gàng bằng các móc nhựa có sẵn. Các ổ đĩa 5¼ inch, 3½ inch, card mở rộng sử dụng khay trượt và các chốt gài để lắp đặt. Vị trí gắn ổ cứng 3½ inch xoay ngang, làm mát trực tiếp bằng 1 quạt 120mm. Vị trí bộ nguồn được dời xuống đáy thùng, gần card đồ họa hơn, có thể tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng của GPU ra ngoài. Điểm nổi bật của thiết kế CM 690 là dạng lưới tổ ong giúp không khí lưu chuyển ra vào thùng máy dễ dàng và số lượng quạt tản nhiệt "hoành tráng". Mặc định, TM gắn sẵn 3 quạt 120mm (1 thổi, 2 hút) và có thể gắn đến 8 quạt kích thước khác nhau (từ 80mm đến 140mm) để tăng cường khả năng làm mát các phần cứng bên trong. Hệ thống hoạt động khá êm, tản nhiệt hiệu quả cả khi tải nặng trong suốt thời gian dài.

Cosmos 1000

Thiết kế của Cosmos 1000 kết hợp giữa công nghệ và thời trang, gây ấn tượng bằng những đường nét tinh tế, hiện đại và tông màu bạc viền đen "lạnh lùng". Kích thước TM cũng thuộc dạng "siêu hạng" (full tower), nặng gần 17kg, dàn khung chịu lực được làm bằng thép (chuẩn SECC). Tay xách và chân đế TM được cách điệu, có thêm tác dụng bảo vệ 2 nắp thùng khỏi trầy xước khi lắp ráp. Cooler Master đã khéo léo phối vào một số chi tiết bằng nhựa ở những vị trí không quan trọng để "giảm cân". Cửa trước bằng nhôm dày 2,5mm, đóng chặt bằng nam châm, có thể thay đổi hướng mở tùy người dùng. Hai nút power, reset và các ngõ mở rộng cũng được đẩy hết lên "nóc" thùng trong một bảng

Cosmos 1000





điều khiển gồm 4 cổng USB, ngõ cắm headphone, micro, FireWire (IEEE1394) và eSATA; nhường toàn bộ "mặt tiền" đáng giá cho logo Cooler Master nổi bật trên tấm mặt nạ đen bóng "ốp" ở mặt trước thùng máy. Hai nắp bên bằng nhôm dày 1mm, bên trong có thêm lớp mút được thiết kế để hấp thu tiếng ồn. Cẩn thận hơn, phần tiếp xúc với nắp đậy 2 bên TM được dán "ron" cao su nhằm hạn chế đến mức thấp nhất tiếng ồn thoát ra ngoài.

"Nội thất" TM được chăm chút không kém vẻ bề ngoài, các khe có cáp nguồn, cáp dữ liệu đi qua được cũng được bao bọc cẩn thận. Thùng máy rộng, thoáng, không vướng víu khi lắp ráp; cáp được đánh dấu màu rõ ràng, dễ phân biệt. Cosmos có thiết kế không dùng nhiều ốc vít (screwless rail design) nên hầu hết phần cứng được cố định bằng các chốt nhựa, tháo lắp bằng tay rất đơn giản, dễ dàng. Vị trí gắn ổ cứng xoay ngang, tách biệt với các phần còn lại nhưng không có vị trí gắn quạt làm mát bên trong; điều này có ảnh hưởng đến nhiệt độ ổ cứng khi hoạt động. Bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng để tận dụng hút khí nóng từ GPU ra bên ngoài. Ngoài ra, Cosmos 1000 còn có phần dẫn khí nóng từ card đồ họa ra ngoài qua mặt sau thùng máy; ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước cũng được "ưu ái" dành riêng 2 ngõ để đưa khí nóng ra ngoài. Hệ thống quạt làm mát của Cosmos có phần "khiêm tốn" hơn CM 690 (tối đa 5 quạt) nhưng mặc định, TM gắn sẵn đến 4 quạt 120mm (1 thổi, 3 hút). Máy hoạt động rất êm, hầu như không nghe tiếng động. Chúng tôi chỉ nhận biết máy tính đang chạy dựa vào đèn LED xanh dương trên nóc TM.

Kết quả thử nghiệm của CM 690 rất ấn tượng, thấp hơn đáng kể so với thùng máy chuẩn (xem biểu đồ). Ở chế độ không tải, nhiệt độ bên trong thùng máy ở mức 38°C, BXL 48°C, ổ cứng là 29°C. Nhiệt độ trong thùng máy cao nhất dao động khoảng 53°C (trong thử nghiệm Prime95), BXL 77°C, ổ cứng 40°C. Phần thử nghiệm của Cosmos lại khiến chúng tôi "bối rối". Thùng máy khá kín, khu vực quanh BXL chỉ có quạt hút nên nhiệt độ BXL lên đến 85°C, nhiệt độ trong thùng máy 60°C và ổ cứng 57°C; cao hơn hẳn so với cấu hình chuẩn trong phần thử nghiệm với Prime95. Khi đổi hướng quạt ở mặt sau và đáy thùng để tăng lượng khí đối lưu, Cosmos nhanh chóng lấy lại "phong độ". Nhiệt độ BXL cao nhất (thử nghiệm Prime95) chỉ ở mức 76°C, thùng máy là 50°C. Tuy nhiên, nhiệt độ ổ cứng vẫn ở mức cao (57°C) do không có quạt làm mát trực tiếp; tham khảo cách bổ sung quạt để ổ cứng được mát hơn tại *http://www.coolermaster.com/uploads/support/file1186585283781.pdf*. Dù khá vất vả khi xoay sở với 5 tài khoản game, những chuyến du ngoạn HHTĐ của CM 690, Cosmos cũng "mát mẻ" hơn so với thùng máy chuẩn (thấp hơn 4°C), BXL thấp hơn 3°C, riêng ổ cứng của Cosmos cao hơn 4°C.

Giá: CM 690 - 86 USD, Cosmos 1000 - 227 USD. Bảo hành 1 năm.

ĐÔNG QUÂN

Cấu hình thử nghiệm: BMC Intel D975XBX, chipset i975X, BXL Intel P4 EE 840, bộ đôi card đồ họa Gigabyte GV-NX88S320H-B-RH (Geforce 8800GTS), DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA2 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master 700w. Thùng máy chuẩn có 1 quạt hút 90mm ở mặt sau.

Liên hệ:
An Phú
121 Lê Thị Riêng, Q.1, TP.HCM
(8) 925 0719

CẢM NHẬN THẾ GIỚI ẢO CHÂN THẬT NHẤT VỚI CHI PHÍ THẤP NHẤT

Hãy sẵn sàng cho máy tính của bạn với bộ vi xử lý AMD® Athlon™ , AMD® Phenom™ và card đồ họa chuyên nghiệp ATI Radeon™. Hãy tận hưởng những giây phút tuyệt vời khi trải nghiệm hệ thống với hiệu suất vượt trội, hình ảnh trung thực sắc nét cùng khả năng tận hưởng mọi công nghệ giải trí chất lượng cao HD và sức mạnh để bạn làm được nhiều việc hơn.

Hiệu suất vượt trội và dẫn đầu với các bộ vi xử lí AMD® Athlon™ , AMD® Phenom™ kết hợp với card đồ họa ATI Radeon™. Hãy tận hưởng mọi cảm giác chân thật nhất với khả năng xử lý đồ họa tuyệt vời và tốc độ vượt trội.

Công nghệ DirectConnected giúp bạn có thể có được tốc độ đọc ghi bộ nhớ không tưởng, nhờ đó bạn có thể Load và Save game trong nháy mắt và vận hành game trơn tru với mọi cấu hình.

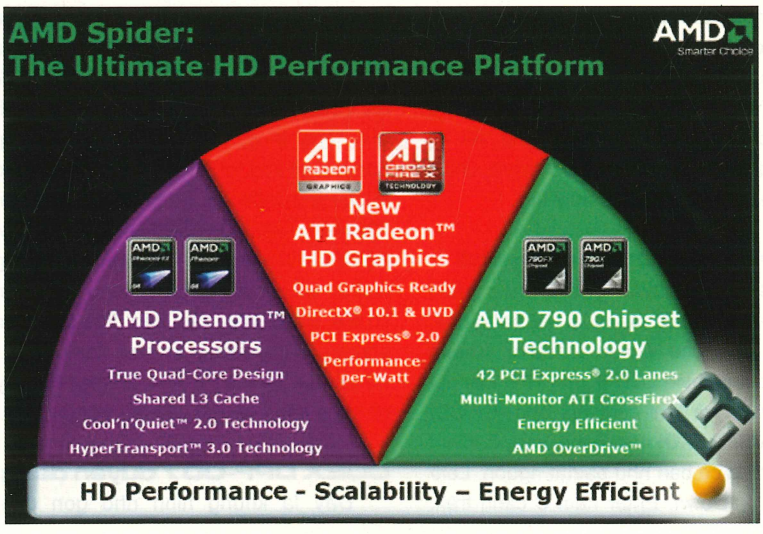
Mở toang mọi ngã đường trong hệ thống của bạn với công nghệ kết nối siêu tốc HyperTransport với tốc độ cực nhanh và băng thông rộng lớn. Bộ vi xử lí AMD® Athlon™ và AMD® Phenom™ với công nghệ HyperTransport sẽ đem đến cho bạn khả năng tận dụng được tất cả các thiết bị của hệ thống với hiệu suất tối đa mà không hề xảy ra hiện tượng thắt cổ chai, nhờ đó bạn sẽ cảm nhận một tốc độ thi hành vô cùng trôi chảy và hiệu quả trong thế giới ảo.

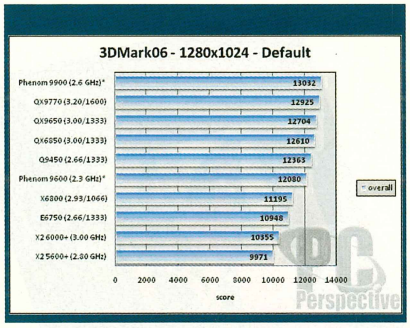
Mang đến cho bạn cảm nhận màu sắc tuyệt vời với đồ họa tuyệt đẹp đó chính là vi xử lý đồ họa GPU ATI Radeon™. Bạn sẽ cảm nhận được vẻ đẹp của Windows Vista nhờ vào việc tận dụng hoàn hảo cơ chế đồ họa Windows Aero.

Hiện thực hóa trí tưởng tượng của bạn trong thế giới ảo với sức mạnh của bộ vi xử lý AMD® Athlon™ , AMD® Phenom™ kết hợp với vi xử lý đồ họa hàng đầu thế giới ATI Radeon™ tiếp sức cho bạn trong mọi ứng dụng đa phương tiện, chơi game và làm việc hiệu quả.

Với mức giá rất thấp bộ đôi CPU AMD và mainboard với chipset ATI hoàn toàn có thể giúp bạn chạy được tất cả các game online với cấu hình cao nhất . Bạn có thể chu du ˜ Lâm Truyền Kỳ hay, nhảy múa trong Audition với đồ họa ấn tượng nhất . Ngoài ra với công nghệ sáng tạo Cool&Quiet™ 2.0 bạn hoàn toàn không bị quấy nhiễu bởi tiếng ồn của quạt CPU, không những thế bạn lại còn tiết kiệm được 55% điện năng khi sử dụng máy tính với CPU để bàn tiêu thụ điện ít nhất hiện nay 45W, hóa đơn tiền điện của bạn sẽ ít đi rất nhiều.

Với mức giá trung bình bộ đôi CPU AMD Phenom™ và Card đồ họa ATI Radeon™ HD 3800 series sẽ thỏa mãn cho đam mê của bạn với cảm giác tuyệt đỉnh khi chơi game, tận hưởng khả năng đồ họa 3D tân tiến nhất với DirectX 10.1 dẫn đầu, là sự lựa chọn hoàn hảo cho những game đòi hỏi hiệu suất hệ thống cao nhất. Xử lí các hiệu ứng vật lí , cháy nổ và AI (trí thông minh nhân tạo) mang lại khả năng tận hưởng game 3D sống động và chân thật nhất. Với hệ thống này bạn có thể tung tăng ngắm cảnh trong Crysis hay chiến đấu nảy lửa trong Gear Of War hoặc cảm nhận không khí bóng đá với PES 2008 mà không gặp bất kì trở ngại nào.





Với thiết kế sáng tạo kết hợp với công nghệ đột phá và giá thành vừa phải sẽ mang lại cho bạn sự lựa chọn tuyệt vời cho máy tính của mình. Hãy để cho bộ đôi hoàn hảo với bộ vi xử lý AMD Athlon™, AMD Phenom™ và card đồ họa ATI Radeon™ mang lại cho cuộc sống số của bạn ngập tràn màu sắc và niềm hứng thú.

Khung hình số
NHỮNG KHOẢNH KHẮC GAME

Bạn là một game thủ thứ thiệt, bạn luôn muốn "sống" với các nhân vật, các cảnh game tuyệt mỹ ngay trong "đời thường"? Là thời đại ảnh số, hẳn nhiên các game thủ sẽ thỏa mãn nhu cầu đó bằng các bức hình "đẫm chất" game hoặc những đoạn video clip trên máy tính, nhưng đôi khi cách này cũng mang lại nhiều điều bất tiện. Nếu không muốn chuyền tay những poster in ra mà vẫn tận hưởng được những khoảnh khắc đáng nhớ trong các cuộc chiến sinh tử thì khung hình số là một chọn lựa cho các tay "ghiền" game.

Test Lab đã thử nghiệm 3 khung hình kỹ thuật số: Genius PF-A01, COEX DPF-007 và iSmart DP8010. Mỗi khung hình mang một vẻ riêng về hình dáng lẫn hoạt động nhưng cả 3 đều giúp trình diễn những bức ảnh đẹp, chơi nhạc, có khung hình còn xem được phim, tập tin văn bản... Trong 3 khung hình, chỉ có Genius PF-A01 tích hợp bộ nhớ Flash, 2 khung hình còn lại chủ yếu lấy dữ liệu từ các loại thẻ nhớ CF/SD/MMC/MS/SM/XD và bút lưu trữ USB.

Genius PF-A01

Genius cổ điển

Trong 3 sản phẩm, Genius PF-A01 có kích thước lớn nhất với màn hình LCD 10,4" TFT. Thiết kế khung gỗ viền ngoài màu nâu đậm, dày làm nên nét cổ điển, chắc chắn của PF-A01. Mặt sau khung hình khá đơn giản, phía trên có một khe để gắn bộ điều khiển từ xa "bé xíu" (lấy ra hơi cứng), có thể điều chỉnh được mọi chức năng của khung hình. Cạnh phải có 3 khe sắp xếp từ trên xuống theo thứ tự để cắm các loại thẻ nhớ và cổng USB. Cạnh dưới là một dãy các khe cắm nguồn, cổng nối USB mini và ngõ Speaker. Mặt sau còn được bố trí một loa nhỏ để bạn có thể "gật gù" thưởng thức âm nhạc. Chân đế của khung hình bằng thép dễ tháo gỡ, đương nhiên khung hình có thể treo tường.

PF-A01 hoạt động khá đơn giản, bạn chỉ cần cắm nguồn vào, bật công tắc ON/OFF là đã có thể xem những bức hình sinh động. Khung hình tích hợp bộ nhớ flash 128MB cho phép bạn sao chép những bức hình và bài hát yêu thích. Khung hình có thể trình diễn ảnh (JPG, BMP) theo chế độ từng ảnh hoặc nhiều ảnh cùng lúc. Chất lượng hình ảnh khá tốt, rõ nét và mịn. Màu sắc thật, tươi nhưng hơi tối (mặc dù đã tăng độ sáng lên đến mức tối đa). PF-A01 chỉ có thể chơi tốt những file MP3, cho âm thanh rõ và khá hay mặc dù không chuyên nghiệp. Chỉ cần nhấn nút Play trên Remote, âm điệu ngọt ngào của "Kiss me goodbye" (nhạc nền của game Final Fantasy 12) đã có thể vang lên bên tai bạn. Vừa xem hình, vừa nghe nhạc cũng lý thú đấy nhỉ! Ngoài ra, chức năng hiển thị ngày giờ làm khung hình trở thành chiếc đồng hồ hay cuốn lịch bàn lý thú.

iSmart DP8010 trang nhã

Viền mica quyện giữa 2 màu trắng trong và trắng sữa mang lại nét trang nhã, thanh thoát cho iSmart DP8010. Khung hình có màn hình LCD 8 inch TFT, các nút điều khiển và khe cắm thẻ nhớ (CF/SD/MMC/MS/SM/XD) nằm ở mặt sau. Các nút điều khiển cơ bản như bật/tắt nguồn, Left/Right, Up/Down, Enter nằm ở cạnh trên.

iSmart DP8010

DP8010 có thêm ngõ xuất AV; khung hình không có cổng USB và bộ nhớ flash.

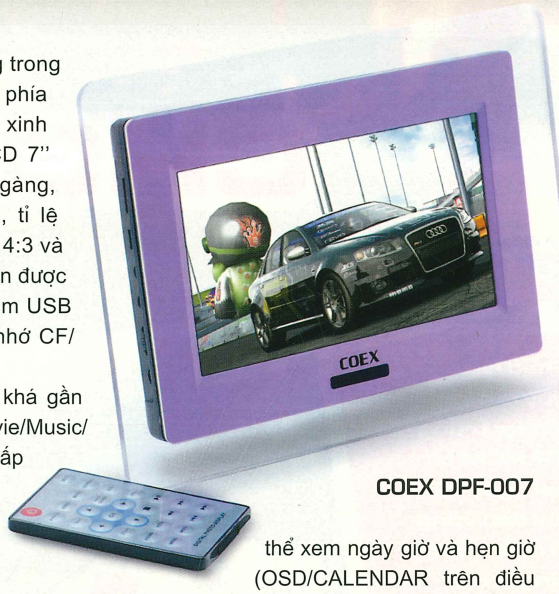
DP8010 hỗ trợ định dạng hình JPG và BMP. Chất lượng hình ảnh tốt, rất rõ nét và mịn, màu sắc tươi sáng và rất thật, những nhân vật trong game trông sống động, sắc nét. Có thể nói DP8010 cho chất lượng hình ảnh tốt nhất trong 3 sản phẩm trong bài. Tuy vậy, chất lượng âm thanh của khung hình lại không thật hấp dẫn. Các file MP3 nghe khá nhỏ và thỉnh thoảng bị đứt quãng ngay cả khi bật mức âm lượng tối đa. Khung hình chiếu video khá tốt, hình ảnh sống động, sắc nét. Những đoạn clip game chơi khá tốt, định dạng video hỗ trợ là MPEG-1/2/4 với độ phân giải lên đến 720x480 pixel ở tốc độ 30 khung hình/giây. Bộ điều khiển từ xa có nhiều nút chức năng hơn so với các nút có trên khung hình. Bạn có thể chỉnh màu sắc, các điều khiển đa phương tiện, phóng to hay xoay hình... Cũng như Genius PF-A01, khung hình này có chức năng cài đặt và hiển thị ngày giờ.

COEX DPF-007 duyên dáng

Đây là khung hình nhỏ gọn nhất

trong cả 3. Với viền mica trắng trong bên ngoài và tím nhạt nền nã phía trong, DPF-007 trông thật xinh và duyên dáng. Màn hình LCD 7" TFT tuy hơi nhỏ nhưng gọn gàng, độ phân giải 480x234 (RGB), tỉ lệ khung hình thay đổi được giữa 4:3 và 16:9. Các nút điều khiển cơ bản được bố trí ở mặt sau, có cả khe cắm USB và các khe cắm các loại thẻ nhớ CF/MMC/SD/MS/XD.

Giao diện của khung hình khá gần gũi với các tùy chọn Photo/Movie/Music/Combo/Text/Edit ngay khi bạn cấp nguồn. Khung hình chỉ hỗ trợ định dạng ảnh JPG. Hình ảnh chưa thật rõ nét, chi tiết, hình ảnh mịn nhưng hơi tái. Nét nổi bật của khung hình này là khả năng chơi nhạc và video thật thú vị. Khung hình chơi được MP3 và WMA với chất lượng khá tốt; video với các định dạng MPEG-1/2/4. Khung hình còn có thể hiển thị file văn bản TXT khá rõ ràng (chữ trắng, nền xanh). Tùy chọn EDIT ở menu màn hình chính giúp bạn thiết lập, điều chỉnh các thông số về màu sắc, thực hiện các chức năng như xóa, sao chép... Bạn cũng có



COEX DPF-007

thể xem ngày giờ và hẹn giờ (OSD/CALENDAR trên điều khiển từ xa). Cũng như các khung hình trên, DPF-007 cũng thực hiện các tác vụ thông thường khác như: điều chỉnh tốc độ chiếu slideshow, zoom, điều khiển đa phương tiện, xoay hình...

Những khung hình số này được tích hợp nhiều tính năng giống như thiết bị giải trí đa phương tiện, giúp bạn sống lại những khoảnh khắc đáng nhớ trong thế giới game sống động, thưởng thức những video clip và những đoạn soundtrack mà bạn gắn bó trong những trận chiến quyết liệt. Hơn nữa, nhờ có hình dáng và màu sắc trang nhã, khung hình sẽ góp phần trang trí cho phòng khách hay bàn làm việc của bạn.

Giá: Genius PF-A01 279USD, iSmart DP8010 280USD, COEX DPF-007 115USD. Bảo hành: 12 tháng; riêng PF-A01 36 tháng.

LÊ NHU

Liên hệ:

COEX: CDC
8 Lý Thường Kiệt, Q. Hoàn Kiếm, Hà Nội - (4) 825 7006
24 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM - (8) 825 7463

iSmart: Á Đông Vi Na
300 Nguyễn Công Trứ, Q.1 , TP.HCM - (8) 821 3301

Genius: Silicom
05 Quốc Tử Giám, Hà Nội
(4) 732 3232
190 Hải Phòng, Q.Thanh Khê , Đà Nẵng - (511) 750 300
Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1 , TP.HCM - (8) 925 7625

KẾT QUẢ BÌNH CHỌN ĐOẠT GIẢI THƯỞNG

Chương trình "Bình chọn đoạt giải thưởng" cho "Top 3" bìa Thế Giới Game ấn tượng nhất đã kết thúc tốt đẹp. Chúc mừng 10 bạn đọc đã may mắn đoạt 10 giải thưởng đồng hạng của Thế Giới Game:

Nguyễn Hữu Lộc, 538/151/3 Đoàn Văn Bơ, P.14, Q.4, TP.HCM; ĐT: 08.9411653
Nguyễn Thế Duy, 71 Đất Thánh, P.6, Q. Tân Bình, TP.HCM; ĐT: 08.8635611
Nguyễn Văn Nhật Hiển, 478 Phạm Thế Hiển, P.4, Q. 8, TP.HCM; ĐT: 08.8502091
Lưu Vũ Hùng, 125B Trần Quang Khải, P. Tân Định, Q.1, TP.HCM; ĐT: 08.9164713
Nguyễn Huy Bình, 129 Lô Y, C/cư Ngô Gia Tự, P.2, Q.10, TP.HCM; ĐT: 08.8397687
Trần Lý Huệ, Tân Tây, Tân Hưng, Tây Ninh; ĐT: 091 8385772
Huỳnh Viễn Đạt, 35/4 Trần Huỳnh, Thị xã Bạc Liêu, Bạc Liêu; ĐT: 0781.822587
Lê Thanh Thuý, 07 Nguyễn Tất Thành, TP. Quy Nhơn, Bình Định, ĐT: 056.521050
Nguyễn Hữu Minh Quân, 6B Trần Hưng Đạo, P.3, TP. Đà Lạt, Lâm Đồng; ĐT: 063.531453
Trần Nhật Hoàng, 167-169 Lê Duẩn, Hà Nội; ĐT: 04.9421401.

Giải thưởng là máy nghe nhạc MP3/WMA, FM, ghi âm... 1GB FunTwist D-Chord 168 trị giá 45USD.

Mời các bạn có tên trong danh sách nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH

Trụ sở chính
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT : (84.8) 9304 324
Fax : (84.8) 9304 338
E-mail : thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website : www.pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT : (84.4) 5121 819
Fax : (84.4) 5121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

* Ghi chú: Các bạn ở tỉnh nhận giải thưởng sẽ chịu chi phí gửi bưu điện.

CHƠI HẾT

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2007

>>>> QUỐC TRUNG

VESC 2007 - Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam, sự kiện thi đấu có quy mô lớn nhất Việt Nam lần thứ 2 đã diễn ra tại trung tâm VH-TDTT Nguyễn Du, Q.1, TP.HCM từ ngày 23-25/11/2007. Trong hai ngày 23-24/11/2007 diễn ra các cuộc thi đấu vòng loại và xếp hạng khu vực Tp.HCM nhằm chọn ra 14 game thủ xuất sắc nhất cùng tranh chung kết quốc gia với 14 game thủ xuất sắc đến từ Hà Nội vào ngày 25/11/2007. Ngoài ra sự kiện còn có các hoạt động khác như: gameshow, trình chiếu eSport movie, game trailer, đố vui có thưởng... Sau đây là vài hình ảnh 3 ngày thi đấu sôi động do Tạp chí Thế Giới Vi Tính thực hiện.

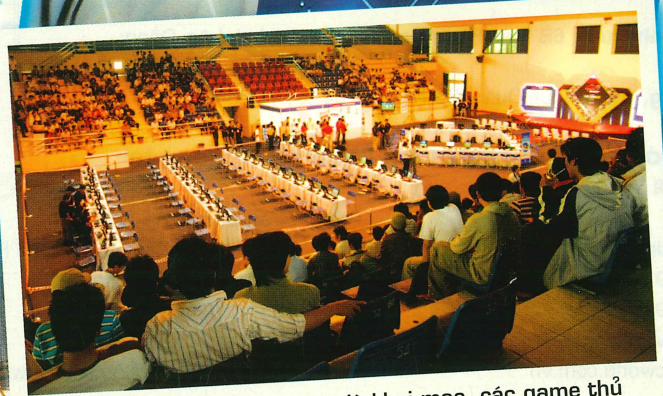
...háo hức trước giờ khai mạc

...trước khi vào nhà thi đấu là 1 quầy giải khát miễn phí cho tất cả các bạn!

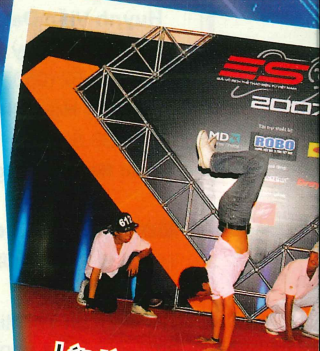
Mời bạn dùng STING dâu... cùng 2 người đẹp này nhá!

...đúng 8h30 chính thức mở cổng nhà thi đấu Ng bị cho ngày thi đấu đầu tiên.

CD, móc khóa phát miễn phí cho tất cả các bạn trẻ trong ngày đầu tiên.



Toàn cảnh nhà thi đấu trước giờ khai mạc, các game thủ của 4 bộ môn đã chuyển quân và "chiếm lĩnh" 4 khu vực khán đài nhà thi đấu.

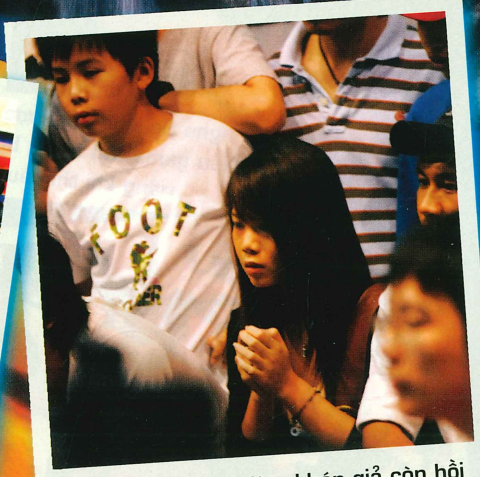


Lớn tí nữa con mới nhảy hiphop như mấy anh được! giờ vô ngồi ghế với mẹ xem các anh biểu diễn nha!

MÌNH!

Ông Lê Trung Việt Tổng Biên Tập Tạp chí TGVT đọc diễn văn khai mạc.

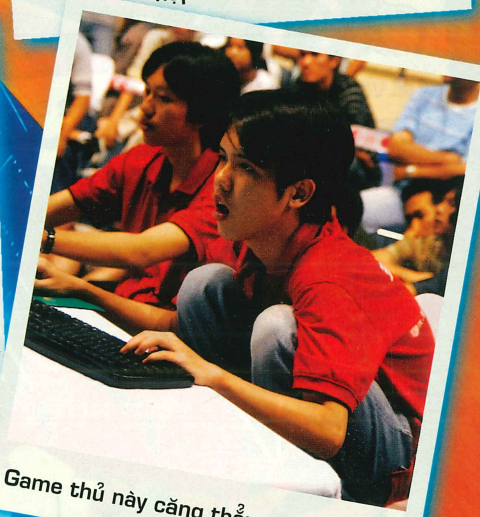
Khán giả chen chúc trước màn ảnh trực tiếp theo dõi trận chung kết DotA.



Ối cẩn thận!... làm khán giả còn hồi hộp huống chi là game thủ.

Du chuẩn

2 cánh hồng 2 nữ xạ thủ CounterStrike, nhóm 1st VN làm dịu mát cả nhà thi đấu nóng bỏng... tiếc là 2 người đẹp dừng cuộc chơi quá sớm!



Game thủ này căng thẳng quá nhỉ...

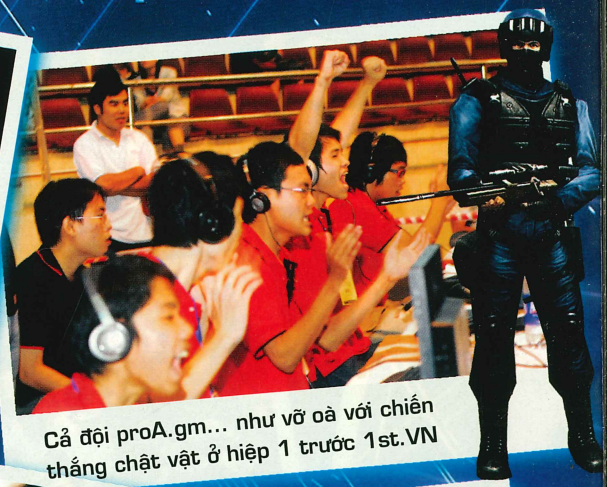
Khán giả được thư giãn và chơi thử với các game trên hệ máy console: Wii, Xbox 360, PS3.

Anh ơi! tụi em ủng hộ anh đó nha!

VESC 2007

Tai nghe Sennheiser được rất nhiều game thủ trang bị riêng khi thi đấu.

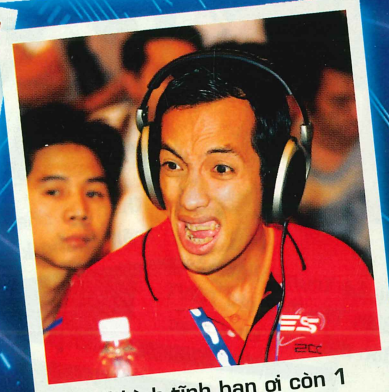
Chuột Razer món đồ chơi ưa chuộng nhất của các xạ thủ Counter-Strike.



Cả đội proA.gm... như vỡ oà với chiến thắng chật vật ở hiệp 1 trước 1st.VN

1st.VN căng thẳng bước vào hiệp 2 Counter-Strike

Tiếc quá bị đối thủ hạ rồi!



Wow! bình tĩnh bạn ơi còn 1 hiệp đấu nữa mà!

Trận chung kết quốc gia môn PES 2008 rất căng thẳng!

Bảo Lara chạy cả vòng khu vực thi đấu sau 4 hiệp đấu nghẹt thở!

... và đây cũng là cách bày tỏ niềm vui thắng trận!

Trận chung kết quốc gia môn FIFA 2008 thật hoà nhã vì cả hai game thủ đều cùng 1 team 3H

Kết thúc giải VESC 2007, tất cả các game thủ và ban tổ chức hẹn gặp mùa giải tới.

Giải Vô địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2007

Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2007 (Vietnam Esports Championship 2007, VESC 2007) là giải thi đấu game lớn nhất Việt Nam do tạp chí Thế Giới Vi Tính (PC World Việt Nam) kết hợp với MRD (công ty Nghiên Cứu và Phát Triển Thị Trường) và công ty Mạng Giải Trí Việt Nam (VEN) tổ chức. Đây cũng là sự kiện truyền thống diễn ra hàng năm, bắt đầu từ năm 2006.

Năm nay, VESC 2007 diễn ra từ ngày 10 - 25/11/07 với 4 nội dung thi đấu là Counter Strike 1.6 (CS), Dota-Allstars (DotA), Pro Evolution Soccer 2008 (PES) và FIFA 08 (FIFA), thu hút hơn 4.000 thí sinh đăng ký trực tuyến để tham gia. Riêng 2 game thi đấu đồng đội là CS và DotA có gần 200 đội đăng ký thi đấu, trong đó tham gia thi đấu chính thức là 140 đội với 700 game thủ. Còn 2 game thi đấu cá nhân mang tính chất thể thao là FIFA và PES có đến hơn 1000 thí sinh.

Vòng loại VESC 2007 khu vực Hà Nội diễn ra sớm nhất, bắt đầu từ ngày 10-11/11. Sau đó 1 tuần, 8 đội xuất sắc nhất ở nội dung CS và 4 đội xuất sắc nhất ở nội dung DotA tiếp tục tranh tài ở vòng chung kết khu vực Hà Nội diễn ra tại trung tâm NetViet Cyber vào ngày 18/11. Bốn game thủ đạt hạng nhất và nhì ở nội dung FIFA và PES, cùng 2 đội vô địch nội dung CS và DotA giành quyền tiếp tục thi đấu vòng chung kết quốc gia tại Tp.HCM vào ngày 25/11.

FIFA 08, từ trái quá: Huỳnh Minh Quân (nhì), Tô Trung Hiếu (nhất), Phạm Khắc Việt (ba).

PES 08, từ trái quá: Đỗ Đức Minh (nhì), Phạm Xuân Tuấn (nhất), Lê Hoàng Hà (ba).

Vòng loại VESC 07 khu vực phía Nam được tổ chức tại nhà thi đấu Nguyễn Du, Tp.HCM trong 2 ngày 23- 24/11, với sự góp mặt của khoảng 800 game thủ thi đấu cả 4 nội dung CS, DotA, PES và FIFA. Tương tự như vòng loại ở khu vực Hà Nội, BTC xác định 4 game thủ nhất và nhì ở 2 nội dung FIFA và PES, cùng với 2 đội vô địch nội dung CS và DotA được quyền thi đấu vòng chung kết quốc gia.

Ngày 25/11/2007 tại NTĐ Nguyễn Du, vòng chung kết quốc gia VESC 07 đã kết thúc thành công tốt đẹp. Bốn chức vô địch ở 4 nội dung đều thuộc về các game thủ Tp.HCM.

THANH BÌNH

Kết quả vòng chung kết giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2007 - Vietnam Esports Championship 2007

VÒNG CHUNG KẾT KHU VỰC HÀ NỘI				
Hạng	FIFA 08	PES 2008	Dota	Counter-Strike 1.6
Nhất	proA.se7en Phạm Khắc Việt	proA.Xesi Lê Hoàng Hà	Netviet	proA.gm
Nhì	UDF | zozz0 Nguyễn Hoàng Hiệp	Bno.8 Đỗ Đức Minh	proA	voL [T-rex]
Ba	UDF | Hohvn Trần Văn Thái	SEPT Nguyễn Tiến Dũng	KingGame	proA.gg

VÒNG CHUNG KẾT KHU VỰC TP HCM				
Hạng	FIFA 08	PES 2008	Dota	Counter-Strike 1.6
Nhất	3H | quan612 Huỳnh Minh Quân	GENESIS | slovet Võ Minh Sơn	StarsBoba	1st.vn
Nhì	3H | I2vn Tô Trung Hiếu	kid101 Phạm Xuân Tuấn	Gmax-d2	1st. Miracle
Ba	[4eve]Marsduc Quang Ngọc Đức	GENESIS | khoa87 Nguyễn Đăng Khoa	KOTL	Hivo.Rebel

VÒNG CHUNG KẾT QUỐC GIA				
Hạng	FIFA 08	PES 2008	Dota	Counter - Strike 1.6
Nhất	3H | I2vn Tô Trung Hiếu	kid101 Phạm Xuân Tuấn		1st.vn
Nhì	3H | quan612 Huỳnh Minh Quân	BNo.8 Đỗ Đức Minh	Netviet	proA.gm
Ba	proA.se7en Phạm Khắc Việt	proA.Xesi Lê Hoàng Hà	proA&Gmax-d2	voL [T-rex] và 1st.Miracle

Dota: StarsBoba (nhất), Netviet (nhì).

Counter-Strike 1.6: 1st.vn (nhất), proA.gm (nhì).

Đoàn TPHCM tiếp tục đoạt cúp

Giải vô địch thể thao điện tử Việt Nam đã qua hai lần tổ chức và đều đánh dấu bằng những chiến thắng tuyệt đối của đoàn TP. Hồ Chí Minh. Mặc dù đã có nhiều tiến bộ trong năm vừa qua cũng như thực lực được đánh giá rất cao trước giải đấu, tuy nhiên các game thủ ở khu vực phía Bắc vẫn chưa một lần được bước lên bục vinh quang của giải đấu này. Chúng ta hãy thử tìm hiểu đâu là nguyên nhân dẫn đến sự thành công của các game thủ TP. Hồ Chí Minh.

Phát triển sớm và có tổ chức

Có thể nói, trong một môi trường sôi động như TP. Hồ Chí Minh, E-Sports đã phát triển một cách mạnh mẽ từ rất sớm. Sự phát triển ở đây không chỉ về số lượng người tham gia E-Sports mà còn là sự phát triển đúng đắn và có tổ chức. Họ luyện tập và thi đấu E-Sports đúng cách, những clan, team được tổ chức một cách quy củ và phải một thời gian khá lâu, mô hình đó mới được các game thủ ở khu vực phía Bắc biết đến. Đây có thể là nhân tố đầu tiên mang lại lợi thế cho các game thủ TP. Hồ Chí Minh.

Các mạnh thường quân

Sự phát triển của cộng đồng E-Sports tại TP.Hồ Chí Minh có sự đóng góp rất lớn của các nhà hảo tâm, các nhà tài trợ. Họ đã nhận thấy được tiềm năng to lớn từ E-Sports và ủng hộ hết sức nhiệt tình. Tuy nhiên cũng phải thừa nhận, chính việc tổ chức tốt và bài bản của các team Tp. Hồ Chí Minh đã làm tăng thêm sức thu hút đối với các mạnh thường quân. 1st Gaming được tài trợ bởi Vinagame và Bảo An, Stars có sự hỗ trợ từ BoBa, Hypernion được FPT đỡ đầu, rồi Hoàn Long, Gmax... Những sự giúp đỡ đó phần nào đã tạo điều kiện tốt nhất để các game thủ TP. Hồ Chí Minh có một môi trường phát triển tốt.

Trong khi đó, tại khu vực phía Bắc, hầu như tất cả các gaming hay team hầu như đều chưa nhận được sự giúp đỡ đó. Volcano Gaming mới chỉ có được sự giúp đỡ về địa điểm, Team NetViet cũng chỉ dừng lại ở mức đó, chưa có một bước đột phá nào cần thiết tại khu vực Hà Nội. Nguyên nhân có thể là các nhà tài trợ tại khu vực này chưa mặn mà với E-Sports, nhưng một phần nguyên nhân chính là việc phát triển của các gaming và team tại Hà Nội còn thiếu tổ chức. Các game thủ Hà Nội chưa thể có được điều kiện tốt nhất để phát triển.

Đội 1st Gaming

Đội 3H

Bản lĩnh thi đấu và tinh thần đồng đội

Trong một giải thi đấu ở trình độ cao, bản lĩnh thi đấu luôn là một yếu tố cực kỳ quan trọng. Đây là yếu tố thể hiện rõ nhất ở các game thi cá nhân như Fifa hay PES. Hãy nhìn 3H| l2vn ra sao khi bị mất người và bị dẫn bàn ở trận bán kết với proA.Se7en ở bộ môn FIFA. Bình tĩnh chống đỡ những đợt tấn công của đối thủ và tung cú đấm quyết định vào những giây phút cuối cùng và đẩy tinh thần đối thủ xuống một cách thảm hại ở loạt đấu penalty. 3H| l2vn đã thể hiện một bản lĩnh thi đấu tuyệt vời, điều đó đã làm nên sự khác biệt trong trận đấu đó.

Trong khi đó, ở nội dung thi đấu đồng đội, có thể so về trình độ các game thủ của khu vực Hà Nội không hề thua sút so với các game thủ của TP. Hồ Chí Minh, tuy nhiên về tinh thần và tính đồng đội trong thi đấu thì còn kém rất xa.

Hãy nhìn vào lối chơi và tinh thần thi đấu của 1st.VN và Stars.BoBa so với proA.gm và NetViet. Nhịp nhàng trong phối hợp, tinh thần thi đấu quyết tâm cực cao ngay cả khi thất thế, những gì mà 1st.VN và Stars.BoBa thể hiện hoàn toàn trái ngược với những team của khu vực Hà Nội. Thăng hoa khi dành chiến thắng nhưng nhanh chóng suy sụp khi thất bại ở những thời khắc quan trọng, proA.g và NetViet đánh mất mình trong những giấy phút ấy. Đó chính là sự khác biệt và là nguyên nhân thất bại chính của các game thủ khu vực Hà Nội.

Lời kết

Có thể còn có những thiếu sót hay những nhận định chủ quan, tuy nhiên những nguyên nhân trên dẫn tới những thành công của đoàn game thủ TP. Hồ Chí Minh là không thể phủ nhận. Sau hai lần tổ chức, các game thủ khu vực phía Bắc vẫn chưa thể một lần bước lên bục cao nhất của VESC. Điều đó thật đáng buồn cho họ nhưng đó là điều tất yếu khi họ vẫn còn những yếu tố cần thiết để làm nên chiến thắng.

ESVN

Phạm Xuân Tuấn và bạn gái.

Vô địch VESC 2007 – PES 2008

Kỹ thuật và cổ vũ của... giai nhân

Chào nhà vô địch VESC 2007 – PES 08! Bạn có thể nói một chút về mình?

Mình tên đầy đủ là Phạm Xuân Tuấn, sinh ngày 28/6/1984. Hiện tại, mình đang học Anh văn tại trung tâm ACET để chuẩn bị đi du học tại Úc vào năm sau.

Bạn đã đến với PES như thế nào?

Nói về đá banh trên máy điện tử thì mình chơi từ khi nó xuất hiện trên máy SNES với tên gọi là Super Start Soccer, khi ấy mình chỉ là cậu học trò cấp 2. Tiếp đến là những game đá banh trên hệ PS1, PS2 và bây giờ trên PC. Ngoài ra, việc chơi PES 08 trên hệ PC cũng là sự tình cờ khác. Vì sau khi mình đá PES 08 trên PS2 thấy các nhược điểm trên PES 06 vẫn tiếp tục được... giữ nguyên như việc mắc quá nhiều lỗi, hình ảnh không hề được cải tiến.

Sau đó, mình quyết định mua phiên bản trên PC về thử nghiệm, kết quả thật bất ngờ! Cầu thủ thông minh hơn, chạy chỗ hay hơn, có nhiều động tác mới hơn... thế là mình quyết định chuyển hẳn sang đá PES 08 trên PC.

Bạn có thể tường thuật lại trận đấu mà bạn cảm thấy "khó nuốt" nhất trong VESC 2007?

Khó khăn hơn cả là trận gặp bạn có nick Bongsinh ở vòng 1/16, thuộc vòng chung kết khu vực Tp.HCM. Bongsinh đã chọn đội Barcelona và... cô lối đá y hệt mình. Kỹ thật cá nhân bạn ấy rất khá (trong tất cả các đối thủ mình từng gặp trước đây). Vì cùng chung lối đá thiên về kỹ thuật nên mình gặp phải rất nhiều khó khăn khi đối đầu với bạn ấy. Mình đã giành chiến thắng nhờ vào bàn thắng vàng sau khi đã hòa nhau với tỉ số 2-2 ở hiệp đấu chính. Đó thật sự là trận đấu "khó nuốt" nhất vì cả hai bên đều dùng chung một đội bóng và cùng lối đá kỹ thuật lẫn đội hình.

Mỗi ngày bạn dành bao nhiêu thời gian cho việc tập luyện? Nguồn cổ vũ lớn nhất trong mỗi trận đấu?

Mình thường chơi PES sau những giờ học căng thẳng. Chủ yếu, mình chỉ chơi PES vào 2 ngày cuối tuần là thứ 6 và thứ 7. Trung bình, mình chơi khoảng 2 tiếng và dành riêng ra 30 phút cho việc luyện tập các kỹ năng. Mình đến với PES kỳ này với tâm lý rất thoải mái nên cảm thấy tự tin tại bất kỳ trận đấu nào. Theo mình, việc vô địch VESC thật sự không hề đơn giản tí nào! Ngoài kỹ năng cá nhân của của mỗi game thủ, thì còn nhiều yếu tố ảnh hưởng rất lớn, như sức khỏe tốt (có khi phải đá liên tục nhiều trận liền), sự tự tin... và cả sự may mắn. Nguồn cổ vũ lớn nhất trong mỗi trận đấu chính là 2 người bạn thân và đặc biệt là bạn gái của mình, người luôn luôn... tiếp tế lương thực và đã sát cánh cùng mình trong tất cả các trận đấu. Có lẽ vì thế mà mình đã liên tục chiến thắng cho đến cùng chăng?

Theo bạn, chất lượng giải VESC 2007 như thế nào?

Giải VESC năm nay thật sự rất khó khăn và đầy thử thách. Mình mong muốn giải năm sau sẽ có nhiều màn hình cho khán giả có thể trực tiếp theo dõi những trận đấu hay. Đối với eSports, mình mong muốn tạo được một đội tuyển quốc gia, với sự góp mặt của các game thủ xuất sắc trong giải VESC. Đây sẽ là tập hợp của những game thủ có trình độ cao, luyện tập có phương pháp và sẽ có cơ hội đi thi đấu ở nước ngoài.

Cuối cùng, mình chân thành cảm ơn tạp chí Thế Giới Vi Tính cùng tất cả các đơn vị tài trợ đã tổ chức một giải đấu rất bổ ích cho cộng đồng game thủ tại Tp.HCM nói riêng và cả nước nói chung.

THANH TRÂN

Warcraft DotA...

"Sao" Boba đăng quang

10 ngày sau trận chung kết "nghẹt thở" với vô địch khu vực Hà Nội Netviet, phóng viên Thế Giới Game đã có cuộc nói chuyện hết sức cởi mở với Phạm Minh Tuấn (nickname Stars.Bokinhvan) – đội trưởng Stars Boba, tân vô địch bộ môn Warcraft DotA tại VESC 2007.

Bạn Phạm Minh Tuấn.

Chào Tuấn, bạn có thể cho độc giả TGG biết thêm về quá trình hình thành đội Stars Boba?

Phạm Minh Tuấn: Đội (chính xác là clan Stars Boba) được chính thức thành lập từ tháng 7/2007. Do các thành viên trước đây đã từng quen biết và chơi khá ăn ý với nhau (chơi DotA qua các máy chủ trong nước) nên đội đi vào hoạt động ổn định khá nhanh. Hiện clan có khoảng 20 thành viên, trong đó có 6 thành viên trụ cột chuyên tham gia thi đấu.

Lịch luyện tập của Stars Boba như thế nào?

Phạm Minh Tuấn: Thường thì các thành viên của clan ngồi ở nhà tập, thi đấu với nhau, chỉ có tối thứ 7, Chủ nhật mới tập trung ở đại bản doanh 42-44 Lê Công Kiều, Q.1 để tập dượt hoặc thi đấu các giải. Để rút kinh nghiệm, học tập chiến thuật thi đấu cũng như cách chọn hero, đội thường xuyên tham khảo và xem replay các trận đấu tại những giải đấu lớn của nước ngoài.

Trong các trận đấu vòng loại khu vực Tp.HCM, Stars Boba có "ngán" hay gặp khó khăn trước một đội nào không?

Phạm Minh Tuấn: (cười), tuy tụi em có nhiều kinh nghiệm thi đấu và được đánh giá là ứng cử viên số 1 của giải nhưng trận đấu với NA ở vòng 1/8 thực sự rất nóng và căng thẳng.

Trong một trận đấu, sự phân công giữa các thành viên trong đội như thế nào?

Phạm Minh Tuấn: Đội trưởng sẽ là người cuối cùng ra quyết định chọn tướng, dĩ nhiên sau khi bàn bạc và thống nhất với các thành viên còn lại. Thường Stars Boba chọn các hero có khả năng combat cao và 1 hero có khả năng cày tốt để mua đồ và đánh mạnh vào những giờ phút chót, tất cả đều dựa trên chiến thuật chính là hỗ trợ đồng đội. Hai thành viên đánh chủ lực và quyết định chiến thuật của Stars Boba là david21 và yuna.

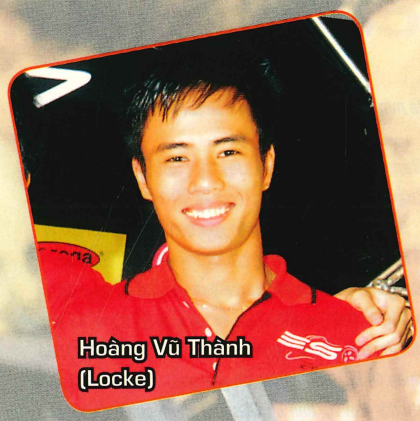
Với tư cách là đội trưởng, Tuấn đánh giá như thế nào về trận chung kết với Netviet?

Phạm Minh Tuấn: Tuy không phải là đội hình mà Stars Boba từng đối mặt ở WCG 2007 nhưng đội hình này mạnh hơn rất rất nhiều (lại cười) và hiệp 2 đã chứng minh điều đó (Netviet thắng - NV). Chỉ cần một sơ suất nhỏ trong đấu pháp ở những phút cuối cùng cũng có thể dẫn đến thất bại, đặc biệt khi đối thủ là một đội mạnh và kinh nghiệm. Ở hiệp thứ 3, đội đã quyết định tăng tốc ngay từ giai đoạn early game (bắt đầu) và chiến thuật này đã thành công.

ANH KHOA

Giữ vững ngôi vô địch

Ngay sau khi giải VESC 2007 kết thúc, TGVT-Thế Giới Game (TGG) đã có ngay cuộc phỏng vấn chớp nhoáng với Hoàng Vũ Thành (Locke) và Nguyễn Thế Hưng (GR) - 2 thành viên quan trọng đã giúp đội 1st.VN giữ vững ngôi vô địch game Counter Strike (CS) của giải VESC.


Hoàng Vũ Thành (Locke)

Đây là lần thứ 2 đội 1st.VN Gaming vô địch giải VESC. Các bạn có thể cho biết điểm khác biệt giữa giải năm nay và năm ngoái?

Locke: Trong VESC 2006, 1st.VN không gặp khó khăn nào đối đầu với Volcano.Magma ở trận chung kết toàn quốc và có chiến thắng 3-0 tương đối dễ dàng để lên ngôi vô địch. Tại VESC 2007 này, 1st.VN gặp một số khó khăn ở trận đầu khi thành viên mới là Rockland bị "khớp" vì lần đầu tiên đấu ở giải lớn có quy mô toàn quốc. Chính điều này dẫn đến việc phối hợp đồng đội (teamwork) không được như ý và hậu quả là 1st.VN để thua ProA.gm ở màn (map) Inferno. Tuy nhiên, sau trận đấu này, thành viên trong đội đã bàn luận về các vấn đề phát sinh và đưa ra hướng giải quyết. Ở 3 màn sau, 1st.VN đã lấy lại phong độ cần có để có 3 chiến thắng tương đối dễ dàng, giữ vững chức vô địch VESC và khẳng định đẳng cấp số 1 của 1st.VN trên đấu trường CS ở Việt Nam. Tuy nhiên, có một điểm tương đồng giữa giải VESC 2006 và 2007, đó là khoảng cách giữa 1st.VN và 2 đội hạng nhì tương đối rõ ràng.

GR: Giải năm nay có lượng thí sinh đăng ký đông hơn hẳn năm trước và trình độ của các game thủ tiến bộ hơn rõ rệt.

Trong quá trình thi đấu điểm nào của đối thủ đáng chú ý nhất?

Locke: Trong giải VESC 2007, ProA.gm đã có sự chuẩn bị rất kỹ càng. Chúng tôi nhận thấy kỹ năng cá nhân của từng thành viên được nâng cao rất nhiều so với giải VESC 2006, đặc biệt là khả năng sử dụng súng Desert Eagle của họ. Chính kỹ năng này đã góp phần cho chiến thắng của ProA.gm ở trận đầu

Nguyễn Thế Hưng (GR)

Những bóng hồng khoác áo 1st.VN Gaming

Chào các bạn nữ của đội 1st. Ladies, tuy các bạn tham gia thi đấu game Counter Strike (CS) của giải VESC năm nay không đầy đủ và thành tích không được như ý, nhưng sự hiện diện của đội đã mang đến cho giải đấu một ấn tượng nổi bật. Các bạn có thể cho biết nguyên nhân vì sao mà các bạn quyết định lập một đội thi đấu CS toàn nữ?

Cutiecop: *Clan 1st.VN Gaming quyết định lập đội 1st.Ladies gồm toàn nữ game thủ để tạo sự mới mẻ cho nền CS Việt Nam, tạo cơ hội cho các "lady" tham gia giải lớn để học hỏi kinh nghiệm. Theo dự định, các thành viên của 1st. Ladies sẽ gồm: PimPim (Ngân), Minori, Antispam (Thư), Se7en (Dương - ở HN) và Cutiecop (Trân). Nhưng sát giờ G thì vài thành viên không tham gia được, đến lúc thi đấu đội chỉ còn 2 "em".*

Se7ve: *Em không thể vào SG thi đấu cùng 1st. Ladies được nên cũng rất buồn.*

PimPim: *1st.VN đã có 4 đội tham gia, mọi người muốn dành đội thứ 5 cho các nữ game thủ để có dịp học hỏi và thi đấu tại một giải đấu quy mô.*

Các bạn bắt đầu chơi CS từ khi nào?

Cutiecop: *Cutiecop bắt đầu chơi CS từ tháng 6/2007, tức là trước giải VESC 5 tháng.*

Cutieccop (Trân)

Se7ve: *Em chơi CS từ hồi lớp 6 đó là bản Beta 7 thì phải, em chơi được 2 năm đến lớp 8 rồi bỏ, lớp 11 chơi lại đến bây giờ. Cũng khoảng 3-4 năm gì đó ạ!*

PimPim: *PimPim đã chơi CS từ tháng 3/07, cùng lúc với các servers của iGame bắt đầu online phục vụ cộng đồng CS. Nhưng thực tế là từ tháng 7, PimPim mới chú ý chơi cho đúng cách, có nghĩa là trước giải 4 tháng.*

PimPim (Ngân)

Trước giải đấu các bạn có tham gia tập luyện chung với nhau?

Cutiecop: *Thường là các thành viên trong đội tự tập vì đội không có cơ hội tập luyện chung với nhau. Trước lúc thi đấu đội trưởng (captain) thống nhất 1 vài chiến thuật (tactic) để các thành viên không bị bỡ ngỡ.*

Se7ve: *Dạ có, nhưng Ladies chỉ tập trung online là nhiều ạ!*

PimPim: *Trước ngày thi đấu có một buổi*

Se7en (Dương - Hà Nội)

tiên, khi họ thắng được những màn (round) quan trọng.

GR: Điểm đáng chú ý nhất của các đội tham dự là họ thi đấu rất quyết tâm và fairplay cho dù thắng hay thua cuộc.

Về phía ban tổ chức giải năm nay có điểm nào đáng khen và đáng trách trong quá trình tổ chức, vận hành giải?

Locke: Quyết định của BTC khi tổ chức ở nhà thi đấu Nguyễn Du ở vòng loại TP.HCM và cả chung kết quốc gia đã mang bước đột phá. Số lượng khán giả theo dõi tăng đột biến và mang lại thành công lớn cũng như tiếng vang cho VESC 2007. Tuy nhiên, tình trạng máy móc năm nay không tốt khi cấu hình máy thấp không đủ chơi CS một cách trơn tru và mạng LAN hay ngắt (disconnect). Nếu giải quyết được vấn đề này, VESC sẽ trở thành giải đấu hoàn hảo nhất ở VN "vì gamer, cho gamer".

GR: Chất lượng giải năm nay cao hơn năm trước, BTC đã không có sai sót nhiều ngoại trừ máy móc dành để thi đấu vòng loại game CS quá ít, không đáp ứng nổi số lượng đông các đội tham dự.

Đội 1st.VN cùng chiếc cúp vô địch VESC 2007.

Các bạn có nhận xét gì về đối thủ trong trận chung kết?

Locke: ProA.gm đã có tiến bộ vượt bậc khi vượt qua được đối thủ chính là Volcano ở khu vực HN, Volcano là đội CS độc tôn chiếm giữ chức vô địch HN suốt 3 năm qua. Trong thời gian tập luyện với 1st.VN cho giải ACG 2007 vào tháng 9 vừa rồi, chúng tôi thấy tiềm năng của ProA.gm sẽ trở thành đội vô địch HN trong tương lai gần và thực tế đã chứng minh điều này là đúng. Hy vọng ProA.gm sẽ cố gắng giữ vị trí của mình trong các giải sắp tới ở HN, chúng tôi cũng hy vọng đội Volcano có những thay đổi hợp lý để lấy lại vị trí trước đây đã là của họ. Chúng tôi nghĩ những giải CS sắp tới ở HN, đặc biệt là giải EGT 01/2008 sẽ rất hấp dẫn với sự đối đầu của ProA và Volcano.

GR: ProA.gm có đội hình trẻ nhưng dày dạn kinh nghiệm, thi đấu rất quyết tâm. Nhưng tâm lí thi đấu có lẽ là điểm yếu của họ.

Các đội tham gia vòng chung kết có tiến bộ, sáng tạo gì hơn năm ngoái về chiến thuật?

Locke: Theo chúng tôi, kỹ năng cá nhân của các gamer CS đã tiến bộ rất nhiều, nhưng chiến thuật và tinh thần đồng đội vẫn chưa có biến chuyển rõ rệt. Ngoài ra, chúng tôi cũng nhận thấy 1 điều đã tồn tại trong nhiều năm qua: các đội trong TP.HCM có tinh thần đồng đội (teamwork) và chiến thuật tốt hơn hẳn so với các đội ngoài HN.

GR: Các đội đã có sự tiến bộ hơn về mọi mặt nên giải năm nay hồi hộp và kịch tính hơn năm trước rất nhiều.

THANH BÌNH

ghép đội hình cho chiến thuật và vị trí.

Dù được kỳ vọng rất nhiều nhưng các bạn đã thua ngay từ vòng loại, nguyên nhân?

Cutiecop: Bởi vì đội 1st.Ladies không có cơ hội tập luyện chung với nhau, nên lúc đấu phối hợp với nhau chưa tốt, không có chiến thuật (tactic) cụ thể, lại thêm lần đầu tham gia giải nên tâm trạng có phần bối rối.

Antispam (Thư)

Các bạn có nhận xét gì về giải VESC năm nay?

Cutiecop: VESC 2007 có quy mô lớn và thu hút đông đảo game thủ tham gia. Tuy nhiên, điều kiện tham gia thi đấu của game SC theo Cutiecop thấy là không tốt, vì không gian thi đấu của mỗi game thủ quá nhỏ (không đủ chỗ để đặt trọn tấm lót chuột nên việc di chuyển không như ý muốn), máy tính bị chậm (delay) liên tục. Hơn thế nữa, trong quá trình diễn ra trận đấu khán đài lại bật nhạc hiphop! với âm lượng quá lớn cùng với chương trình đố vui có thưởng hấp dẫn dành cho khán giả, gây ảnh hưởng rất lớn đến sự tập trung, gần như bất lực trong việc nghe bước chân (footstep) và thông tin (report) – 2 điều quan trọng nhất đối với CS.

PimPim: Thời gian dành cho game thủ phía Nam thi đấu quá dày, đội nhất miền Nam gần như không được nghỉ ngơi sau 3 ngày thi đấu liên tiếp cho tới trận chung kết. Về mặt tổ chức, đội ngũ trọng tài, cộng tác viên, giám sát hợp tác và làm việc rất tốt, công minh, có tinh thần trách nhiệm.

Các bạn là đội nữ game CS duy nhất của giải, cảm giác như thế nào?

Cutiecop: Điều này mang lại cho đội cảm giác rất hồi hộp cũng như vui vẻ vì đã góp phần nhỏ bé cho sự mới mẻ và sôi nổi của giải.

Se7ve: Rất vui và thích thú vì được chơi game mà con gái ít người chơi!

PimPim: Có lẽ tất cả đều vui vì góp phần mang lại sự đa dạng và mới mẻ cho giải dù chỉ là một chút ít.

Các bạn có đặt mục tiêu cho giải VESC năm sau?

Cutiecop: Nếu có điều kiện thì 1st.Ladies vẫn mong muốn được tham gia đấu giải VESC năm sau. Hi vọng lần này đội hình của 1st.Ladies sẽ toàn nữ và sẽ vào sâu hơn, cũng như có cơ hội để tập luyện chung với nhau nhiều hơn. Ngoài giải VESC 2007, Cutiecop chưa từng tham gia 1 giải CS nào cả.

Se7ve: Nếu năm sau có VESC, em sẽ xin "mẫu hậu" vào SG cho bằng được để đấu cùng 1st.Ladies. Giải tiếp tới vẫn chỉ là để chúng tôi học hỏi và được thi đấu chính thức nhưng hy vọng sẽ đi xa hơn. Ngoài VESC em cũng tham gia 1 giải Canon tổ chức ở HN vào cuối tháng 8 đầu tháng 9.

PimPim: Năm sau đội 1st.Ladies sẽ cố gắng tiếp tục thi đấu với đội hình và dự bị đầy đủ. Ngoài VESC, cả đội chưa từng tham gia giải nào chung. Riêng PimPim thì trước đây có đấu 1 trận thay cho Robocop cho đội 1st.VN ở giải Tân Thái Bình.

Cám ơn các người đẹp hy vọng sẽ sớm gặp các bạn trên bục cao nhất của CS trong VESC gần đây.

(phỏng vấn qua "i-meo")

Championship Gaming Series
Giải đấu của người Mỹ

Championship Gaming Series (CGS) là một giải đấu thể thao điện tử với quy mô toàn cầu do tập đoàn Championship Gaming Series, LLC tại Mỹ tổ chức, có tổng giá trị giải thưởng lên tới 1 triệu USD. Bắt đầu từ cuối năm 2006, CGS đã có những bước phát triển vượt bậc về quy mô và chất lượng của giải đấu đã được nâng lên một mức mới.

Là một giải thi đấu chuyên nghiệp đầu tiên trên thế giới theo dạng League với những bộ môn E-Sports hiện đại như: DOA, Halo, COD, PGR,... trên nền Next Gen (X360, PS3,...) với những phần thưởng có giá trị lớn cùng những khoản lợi nhuận "kếch xù" chỉ là sân chơi của những quốc gia có nền E-Sports và nền kinh tế phát triển, nơi mà những nhà quản lý, những game thủ tham dự đều được ký hợp đồng và trả lương như mọi môn thể thao khác. Bên cạnh đó, việc CGS được những kênh truyền hình lớn như DirectTV, ESPN StarSports truyền hình trực tiếp đã thu hút được sự quan tâm của nhiều tầng lớp.

CGS World Final 2007 diễn ra tại Los Angeles, Mỹ từ 6-14/12/2007 vừa qua là đỉnh cao của CGS khi tập hợp 12 gương mặt ưu tú nhất từ khắp nơi trên thế giới tranh tài ở 5 bộ môn: CounterStrike: Source, Death or Alive 4, Death or Alive 4 Female, FIFA 07 và Pro Gottham Racing 3.

Với lực lượng hùng mạnh, đoàn chủ nhà Mỹ dường như đã giành thắng lợi ở toàn bộ các bộ môn thi đấu. LA Complexity quá mạnh ở CS:Source, trong khi đó, NewYork 3D, Chicago Chimere và San Francisco OPTX đã mang về thêm cho nước chủ nhà 3 chức vô địch ở các bộ môn FIFA, Project Gotham Racing 3 và Dead or Alive 4 Female. Chức vô địch duy nhất ở bộ môn Dead or Alive 4 dành cho nam lọt vào tay Chia "Tetra" Wilson của Singapore Sword.

Ở nội dung thi đấu đồng đội với phần thưởng cho đội vô địch lên đến 500.000 USD, đội chủ nhà Mỹ thể hiện ưu thế mạnh mẽ hơn bao giờ hết khi tạo ra một trận chung kết "toàn Mỹ" giữa Chicago Chimera và Carolina Core. Với thế mạnh ở các môn thi đấu trên hệ máy X360, Chicago Chimera đã giành chức vô địch sau khi vượt qua Carolina Core với tỷ số 27-15.

CGS - mỏ vàng thực sự

Có thể thấy rõ điều đó khi nhìn vào giải thưởng của CGS lên đến 1 triệu USD, một con số khổng lồ nếu so với những giải đấu thể thao điện tử lớn trên thế giới như WCG hay ESWC khi tổng giá trị giải thưởng chỉ khoảng 200.000 USD. Tuy nhiên, điểm khác biệt của CGS là khi tham gia vào giải đấu này, các game thủ sẽ nhận được những hợp đồng trả lương thu nhập hàng tháng.

Ở Hàn Quốc khi mà những game thủ giỏi nhất có thể kiếm tới trên 100.000 USD/năm. Fatal1ty là một game thủ ngoài châu Á đầu tiên kiếm được một mức lương từ game như một nghề kiếm sống. Những game thủ còn lại, những người được gọi là "pro gamers" họ chỉ kiếm được từ 1000 đến 1200 USD/tháng và đó đã là rất cao.

Khi tham dự CGS, các game thủ sẽ có được mức thu nhập trung bình từ 3000-5000 USD/tháng và chưa tính phần thưởng từ các giải đấu và các nhà tài trợ. Điều này dễ hiểu khi những tổ chức Gaming lớn tại châu Mỹ như Complexity, Team 3D hay Made in Brazil đã chuyển hướng tập trung chơi Counter Strike: Source chứ không phải là Counter Strike 1.6 để có thể tham dự vào CGS.

Bên cạnh những điều kiện tốt như vậy dành cho game thủ thì việc các hãng truyền hình DirectTV, ESPN Starsports... nhảy vào cuộc đã làm tăng thêm sức thu hút của CGS.

CGS tại châu Âu - châu Á những vấn đề

Điều đầu tiên CGS sẽ phải đối mặt đó là một hệ thống các giải đấu lâu đời tại Châu Âu như ESL, NGL, GIGA, Clan base... Những giải đấu này giá trị giải thưởng không cao nhưng độ chuyên nghiệp và vinh quang cho người chiến thắng là không gì sánh được. Bên cạnh đó, cái mà CGS thiếu ở châu Âu đó chính là những ngôi sao.

Nếu như ở châu Mỹ, việc kéo được hai "ông lớn" Complexity và Team3D trong mùa giải đầu tiên; việc mở rộng xuống Nam Mỹ với sự góp mặt của Mibr hay ở châu Á là wNv chuyển sang chơi Counter Strike: Source là một bước thành công của CGS thì tại châu Âu, mọi thứ vẫn diễn ra như chưa tồn tại CGS. Tại sao vậy?

Số tiền quảng cáo của các tổ chức gaming lớn của châu Âu hiện tại vẫn lớn

hơn số tiền họ có thể kiếm tại CGS. Họ không thể phá vỡ hợp đồng với các nhà tài trợ trong khi CGS thì không muốn mua lại những hợp đồng đó. Tất cả các team Counter Strike 1.6 tại châu Âu đều có hợp đồng hết sức chặt chẽ và CGS chỉ có thể lấy được chữ ký của những game thủ ở dạng chuyển nhượng tự do.

Cũng giống như các giải thể thao nhà nghề của Mỹ như NFL, NBA, NHL, CGS rất cần những ngôi sao tại châu Âu của Counter Strike 1.6 và FIFA 2007 như: SK|SpawN, SK|Styla, SK|hero hay fnatic.dsn, PGSPokerStratery Neo...để thu hút khán giả, quảng bá giải đấu và thu hút thêm nguồn quảng cáo tài trợ. Một giải đấu, một kênh truyền hình nếu không có khán giả hoặc có quá ít khán giả thì cũng vứt đi và đó là điều mà DirectTV không muốn thấy. Số tiền mà họ muốn thu lại từ khán giả truyền hình phải tương xứng với số tiền khổng lồ mà họ bỏ ra để làm nên CGS. Đó là vấn đề đang làm những nhà tổ chức CGS đau đầu.

Trước thái độ cứng rắn của các tổ chức gaming tại châu Âu, CGS đã bắt đầu chiến dịch khi có được chữ ký của "ông bầu" của một số tổ chức gaming về làm việc cho họ. Heaton ở Thụy Điển, bsl ở Đức sẽ là những tiền đề để CGS tiến sâu hơn vào cộng đồng E-Sports tại châu Âu. Tuy nhiên đó mới chỉ là những manager ở cấp độ chưa cao, CGS vẫn chưa thể thuyết phục được những manager của những tổ chức hàng đầu tại châu Âu như bds (SK Gaming), django (mouz), guddo (NoA) chấp nhận hợp tác và họ sẽ còn phải cố gắng rất nhiều.

Trong khi đó, tại châu Á thể thao điện tử đã phát triển một cách bùng nổ trong thời gian gần đây, không gói gọn tại Hàn Quốc. Trung Quốc, Singapore đang vươn lên trở thành một thế lực mới tại châu Á và thế giới. CGS thực sự là một điểm đến không thể hấp dẫn hơn đối với nhưng gaming tại châu Á đang muốn khẳng định mình. wNv.gm đã chuyển sang chơi Counter Strike: Source, Singapore Sword tham dự CGS World Final, đó chính là sự mở rộng đầu tiên của CGS tại châu Á.

Tuy nhiên, nếu CGS không chiếm lĩnh được thị trường E-Sports Hàn Quốc thì việc họ mở rộng sang châu Á sẽ rất khó khăn. Hàn Quốc đã là một quốc gia rất phát triển về E-Sports và đi đầu trong việc hỗ trợ cũng như tạo điều kiện tốt nhất cho E-Sports phát triển, việc trả lương cho các game thủ chuyên nghiệp đã được Hàn Quốc thực hiện từ rất lâu. Họ có cả những giải đấu chuyên nghiệp dành cho E-Sports với sự tham gia của mọi thành

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ

Giảm giá 10%

cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)

Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008

Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

ELEAD EDU
CÙNG BẠN TỚI THÀNH CÔNG

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ FPT ELEAD

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Trung Tâm Máy Tính FPT Elead

Nhanh tay lên các bạn ơi! Hãy tham gia cuộc thi đố vui có thưởng để nhận về những phần quà cực kỳ hấp dẫn.

Các bạn đừng quên **"ĐIỀN ĐẦY ĐỦ THÔNG TIN VỀ BẠN"**. Phiếu hợp lệ là phiếu điền đầy đủ thông tin. Cắt phiếu và gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày **15 tháng 01 năm 2008**.

Giải đặc biệt

1 PLAYSTATION 3

Giải đồng hạng

5 THE SIMS STORIES

5 FIFA 08

* *"Quest & Awards - Làm nhiệm vụ & Săn giải thưởng": là chương trình dành cho tất cả bạn đọc TGG và được tiến hành thường xuyên trong năm 2008*

THÔNG TIN VỀ BẠN

Họ và tên:.....

Số CMND/thẻ học sinh:.....Cấp ngày:.....

Địa chỉ:.....

Điện thoại:.....

Email:.....

Đơn vị công tác:.....

Bạn là: ☐ Quản lý, điều hành ☐ Kỹ thuật ☐ Kinh doanh

☐ Người dùng văn phòng/gia đình ☐ Sinh viên/học sinh

Khác:.....

Bạn kết nối Internet qua: ☐ ADSL ☐ Quay số

Bạn muốn nhận hàng qui: ☐ Poster ☐ Hướng dẫn game

Sản phẩm bạn muốn làm giải thưởng trong các đợt tới:

☐ Đĩa game gốc ☐ Card đồ hoạ ☐ Bo mạch chủ

☐ CPU ☐ RAM ☐ Máy ảnh số

☐ Điện thoại di động ☐ MP4

Khác:.....

Kính gửi: TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

FPT ELEAD CÙNG ĐI TỚI THÀNH CÔNG

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ FPT ELEAD

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Trung Tâm Máy Tính FPT Elead

1. Máy tính để bàn dòng E Series của FPT Elead hướng đến đối tượng khách hàng nào?

☐ Doanh nghiệp ☐ Hộ gia đình ☐ Học sinh, sinh viên Khác.....

2. Máy tính để bàn dòng M Series của FPT Elead hướng đến đối tượng khách hàng nào?

☐ Doanh nghiệp ☐ Hộ gia đình ☐ Học sinh, sinh viên Khác.....

3. Thời gian bảo hành của các sản phẩm máy tính để bàn FPT Elead?

☐ 01 năm ☐ 02 năm ☐ 03 năm Khác.....

4. Sản phẩm máy tính để bàn FPT Elead vinh dự được bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN bình chọn là "Sản phẩm CNTT ưa chuộng nhất" mấy lần?

☐ 01 lần ☐ 02 lần ☐ 03 lần Khác.....

AN SẢM KHÔNG GIỚI HẠN!

Phiếu hợp lệ là phiếu trả lời đầy đủ 4 câu hỏi. Những phiếu trả lời đúng cả 4 câu sẽ được tham gia bốc thăm trúng thưởng.

Mời bạn tìm hiểu thêm thông tin của FPT Elead tại website: www.elead.com.vn

phần xã hội. Tất cả những thế mạnh của CGS khi đến Hàn Quốc đã không còn, có chăng sự hấp dẫn về giải thưởng sẽ làm một số game thủ tự do chuyển hướng mà thôi.

Phần kết

Với giá trị giải thưởng cực kỳ hấp dẫn, CGS đã và đang thu hút một lượng không nhỏ những game thủ, tổ chức gaming. Sự góp mặt của truyền hình và sự hỗ trợ rất tốt về mặt tài chính là những ưu điểm không thể bỏ qua của CGS. Có thể, họ là người tiên phong trong những bộ môn thuộc hệ máy Next Gen nhưng tại thời điểm những bộ môn truyền thống vẫn đang thu hút phần lớn cộng đồng, có lẽ các nhà tổ chức CGS cần lưu ý về điều này.

Bên cạnh đó, trong một thế giới E-Sports đa cực, CGS nên bắt tay hợp tác với các giải đấu, cộng đồng người chơi cùng các đối tác khác nhau để cùng phát triển. Chúng ta hãy cùng chờ xem các bước tiếp theo của CGS sẽ như thế nào.

QUANG VINH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

AMD 95
BLUE SEA – Công Ty Tin Nhắn Biển Xanh 85
CYBERWORLD 51
FPT – Công Ty Cổ Phần Giải Trí Trực Tuyến 43
HALO 39
HIỆP LỰC 54
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 10
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 67
INTEL ..... Bìa 2, bìa 3
MIMI 32
PC WORLD VN 91
QUANG MINH DEC 3
SAIGONTEL 55
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1,22,23,65
XGAME – Cửa hàng Xgame 15

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

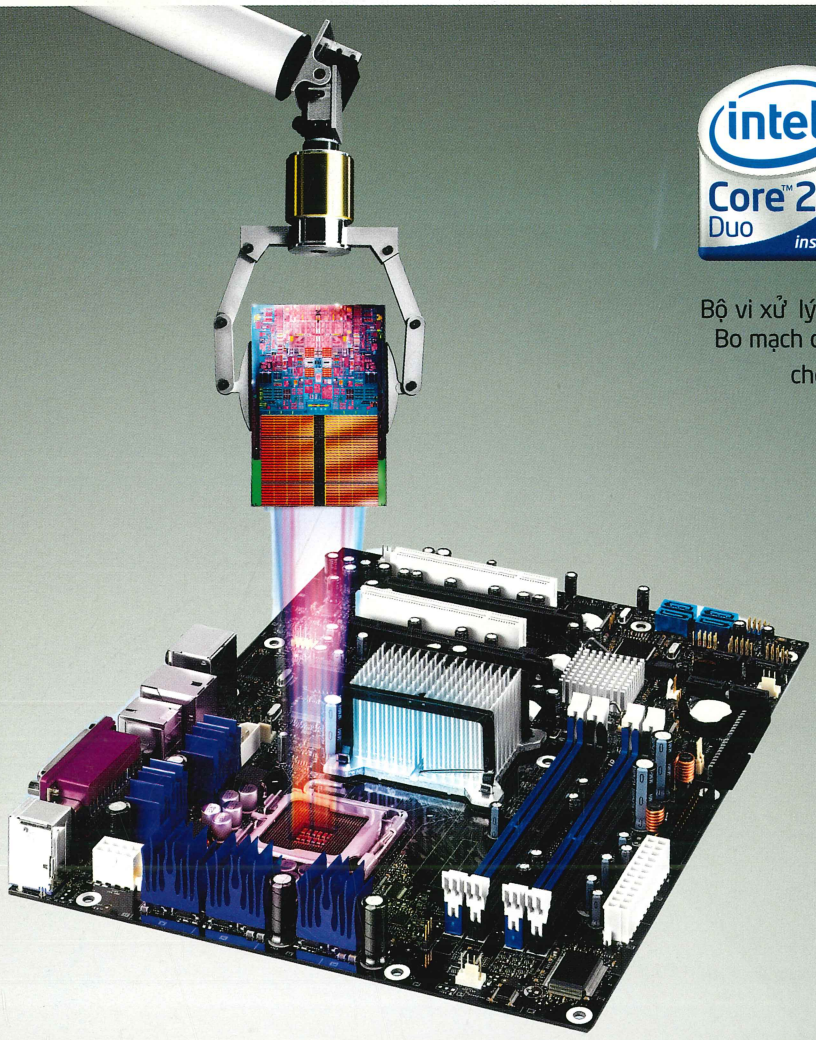
- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**



intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

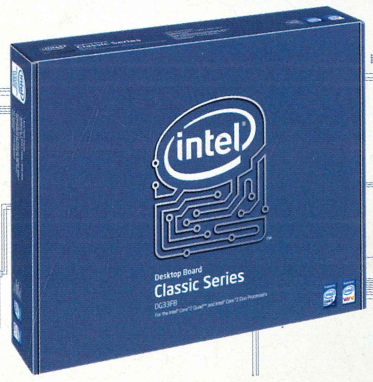
Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho **Hiệu năng tối đa**

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO

Hãy chứng kiến thế nào là máy tính "Tốc Độ" khi bạn có chúng tôi.

DG31PR

D945GCNL



D945GCPE

DP35DPM

DQ35JOE

DG33FBC

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics	054. 846146
Nha Trang: Công ty TH	058. 810822

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	071. 832875
TPT Computer	071. 834566
Á Châu Computer	071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi	0780. 832620

intel

Hi-end Workstation

Cơ hội sở hữu 1 bộ máy trạm cao cấp với bộ xử lý Intel® Xeon 3000 series và Intel® Desktop Board Q35/P35 kèm theo **quà tặng giá trị** *

Tặng ngay 1 đầu đĩa PIONEER DVD

3 lý do để trang bị một bộ máy trạm làm việc cao cấp cho nhu cầu game và xử lý đồ họa

- Sức mạnh vượt trội so với máy để bàn
- Xử lý đa nhiệm, hỗ trợ công nghệ ảo hóa VT-x
- Hoạt động liên tục 24x7

CÁC ĐẠI LÝ THAM GIA CHƯƠNG TRÌNH

HOÀN LONG	08. 9250898	Á CHÂU	071. 832022
NOVA	08. 9250771	TTTH ĐH CẦN THƠ	071. 832875
ROBO	08. 9252797	TPT	071. 834566
PHONG VŨ	08. 9330763	TH NHA TRANG	058. 810822
TNC	08. 9260259	MINH KHÔI	0780. 832620
PHƯƠNG TÙNG	0511. 656666	MAI HOÀNG	04. 7344333
THỊNH TIẾN	0511. 652212	PHÚC ANH	04. 5145790
HUETRONICS	054. 846146	TRẦN ANH	04. 7666666

CÁC ĐỐI TÁC THAM GIA CHƯƠNG TRÌNH

Seagate We turn on ideas · AcBel · CORSAIR™ · Pioneer

* Chương trình bắt đầu từ ngày 01/12/2007 đến ngày 29/02/2008

PLAY EXTREME, PLAY HD

WITH DIRECTX 10, THE POWER TO PLAY IS YOURS!
GIGABYTE NVIDIA 8800 SERIES GRAPHICS ACCELERATOR

GV-NX88T512HP

Ultra Durable 2: Lower Rds(on) MOSFET, Ferrite Core Choke, Lower ESR Solid Capacitor

- Powered by GeForce 8800 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub

GV-NX88T256H

Ultra Durable 2: Lower Rds(on) MOSFET, Ferrite Core Chokes, Lower ESR Solid Capacitor

- Powered by GeForce 8800 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:	
Nguyên Hoàng	08 9203404
Vi tính Phong Vũ	08 9330186
Thành Nhân	08 9250259
Sáng Tạo	08 9255406
Hợp Nhất	08 9252367
Nova	08 9253863
Compro	08 9250448
Hoàn Long	08 9250898
Greentek	08 9252549
Thiên Phúc	08 9255309
Thiên Long	08 9255551
Lê Phụng	08 9290607
ĐÀ NẴNG:	
Vitico	0511 871838
GCC Đà Nẵng	0511 653060
QUẢNG NGÃI:	
MHQ	055 825894
QUI NHƠN:	
Vi Tính Qui Nhơn	056 822803
Bảo Châu	056 828199
NHA TRANG:	
Tin Hưng	058 825081
Tin Học Nha Trang	058 810822
Sao Kim Nha Trang	058 510885
DACLAK:	
Quang Ánh	050 815123
Toshiba	050 857585
TIỀN GIANG:	
TQN	073 885885
CẦN THƠ:	
Á Châu	071 832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
SÓC TRĂNG:	
Dũng Kiều	079 821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™ www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

tháng giêng

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
	1 23	2 24	3 25	4 26	5 27	6 28
7 29	8 1/12	9 2	10 3	11 4	12 5	13 6
14 7	15 8	16 9	17 10	18 11	19 12	20 13
21 14	22 15	23 16	24 17	25 18	26 19	27 20
28 21	29 22	30 23	31 24			

tháng hai

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
				1 25	2 26	3 27
4 28	5 29	6 30	7 1/1	8 2	9 3	10 4
11 5	12 6	13 7	14 8	15 9	16 10	17 11
18 12	19 13	20 14	21 15	22 16	23 17	24 18
25 19	26 20	27 21	28 22	29 23		

tháng ba

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
					1 24	2 25
3 26	4 27	5 28	6 29	7 30	8 1/2	9 2
10 3	11 4	12 5	13 6	14 7	15 8	16 9
17 10	18 11	19 12	20 13	21 14	22 15	23 16
24 17	25 18	26 19	27 20	28 21	29 22	30 23
31 24						

tháng tư

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
	1 25	2 26	3 27	4 28	5 29	6 1/3
7 2	8 3	9 4	10 5	11 6	12 7	13 8
14 9	15 10	16 11	17 12	18 13	19 14	20 15
21 16	22 17	23 18	24 19	25 20	26 21	27 22
28 23	29 24	30 25				

tháng năm

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
			1 26	2 27	3 28	4 29
5 1/4	6 2	7 3	8 4	9 5	10 6	11 7
12 8	13 9	14 10	15 11	16 12	17 13	18 14
19 15	20 16	21 17	22 18	23 19	24 20	25 21
26 22	27 23	28 24	29 25	30 26	31 27	

tháng sáu

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
						1 28
2 29	3 30	4 1/5	5 2	6 3	7 4	8 5
9 6	10 7	11 8	12 9	13 10	14 11	15 12
16 13	17 14	18 15	19 16	20 17	21 18	22 19
23 20	24 21	25 22	26 23	27 24	28 25	29 26
30 27						

tháng bảy

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
	1 28	2 29	3 1/6	4 2	5 3	6 4
7 5	8 6	9 7	10 8	11 9	12 10	13 11
14 12	15 13	16 14	17 15	18 16	19 17	20 18
21 19	22 20	23 21	24 22	25 23	26 24	27 25
28 26	29 27	30 28	31 29			

tháng tám

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
				1 1/7	2 2	3 3
4 4	5 5	6 6	7 7	8 8	9 9	10 10
11 11	12 12	13 13	14 14	15 15	16 16	17 17
18 18	19 19	20 20	21 21	22 22	23 23	24 24
25 25	26 26	27 27	28 28	29 29	30 30	31 1/8

tháng chín

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
1 2	2 3	3 4	4 5	5 6	6 7	7 8
8 9	9 10	10 11	11 12	12 13	13 14	14 15
15 16	16 17	17 18	18 19	19 20	20 21	21 22
22 23	23 24	24 25	25 26	26 27	27 28	28 29
29 1/9	30 2					

tháng mười

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
		1 3	2 4	3 5	4 6	5 7
6 8	7 9	8 10	9 11	10 12	11 13	12 14
13 15	14 16	15 17	16 18	17 19	18 20	19 21
20 22	21 23	22 24	23 25	24 26	25 27	26 28
27 29	28 30	29 1/10	30 2	31 3		

tháng mười một

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
					1 4	2 5
3 6	4 7	5 8	6 9	7 10	8 11	9 12
10 13	11 14	12 15	13 16	14 17	15 18	16 19
17 20	18 21	19 22	20 23	21 24	22 25	23 26
24 27	25 28	26 29	27 1/11	28 2	29 3	30 4

tháng mười hai

Hai	Ba	Tư	Năm	Sáu	Bảy	CN
1 5	2 6	3 7	4 8	5 9	6 10	7 11
8 12	9 13	10 14	11 15	12 16	13 17	14 18
15 19	16 20	17 21	18 22	19 23	20 24	21 25
22 26	23 27	24 28	25 29	26 30	27 1/12	28 2
29 3	30 4	31 5				

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn:
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, TP. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 9 304 324 - Fax: (84.8) 9 304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội:
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, Tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 5 121 819 - Fax: (84.4) 5 121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn